Mappatura Psico-Sociale nel territorio spezzino

Dott.re Casini Alfredo- DSMeD ASL 5 Spezzino
Dott.ssa Quadrelli Eleonora-Consorzio Cometa

INDICE

1 INTRODUZIONE pag. 3

1.1 LA DIPENDENZA DA GIOCO

1.2 IL GIOCO D'AZZARDO E LA PROPOSTA DEL GOVERNO ITALIANO

1.3 COME RISPONDE LA REGIONE LIGURIA ALLA PROPOSTA DEL GOVERNO ITALIANO

1.4 IL GIOCO D'AZZARDO A LA SPEZIA E SARZANA

2 COME NASCE QUESTO PROGETTO pag. 17

2.1 LE IPOTESI DI RICERCA

2.2 CODICE DI DEONTOLOGIA E DI BUONA CONDOTTA PER I TRATTAMENTI DI DATI PERSONALI PER SCOPI STATISTICI E SCIENTIFICI

3 MAPPATURA PSICO-SOCIALE pag. 22

3.1 INTRODUZIONE AL PROCESSO DI OSSERVAZIONE

3.2 ANALISI DEI DATI COMPLESSIVI

3.2.1 Tipologia degli esercizi mappati

3.2.2 Localizzazione degli esercizi

3.2.3 Clienti osservati

3.2.4 Divisione clienti per genere

3.2.5 Divisione clienti per fascia d'età

3.2.6 Il comportamento del giocatore: fattore tempo

3.2.7 Il comportamento del giocare: attività

3.2.8 Come appare mentre gioca

3.2.9 Cura di se'

3.2.10 Comportamenti "sentinella"

3.3 TIPOLOGIE DI GIOCATORI

3.3.1 Slot machine

3.3.2 Gratta e Vinci

3.3.3 Lotto e Superenalotto

4 VISSUTO DEGLI OSSERVATORI pag. 40

5 LOCALI CON VIDEO SORVEGLIANZA pag. 44

5.1 VALUTAZIONI

6 CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE E LIMITI DELLA RICERCA pag. 50

6.1 CIRCOLI ARCI

6.2 LIMITI

7 APPENDICE pag. 59

7.1 SCHEDA RILEVAZIONE DATI GENERALI

7.2 SCHEDA DEI DATI SPECIFICI

7.3 SCHEDA DELLA TIPOLOGIA DEI GIOCO OSSERVATI

MAPPANDO IL TESORO AZZARDATO

DELLA SPEZIA E PROVINCIA

ESITI DEL PROGETTO DI MAPPATURA PSICOSOCIALE

RIFLESSIONI ED ANALISI

Coordinatore: *Dott. Alfredo Casini, Psicologo-Psicoterapeuta ASL n°5 Spezzino*

Osservatori: *Dott.ssa Eleonora Quadrelli, Psicologa-Psicoterapeuta C.Cometa*

Dott. Domenico Campagna, Psicologo Tirocinante

Sig. Vincenzo Di Cristo, Street Worker C.Cometa

Collaboratrice: *Dott.ssa Jaira Bernabè, Psicologa Tirocinante*

Supervisori: *Dott.sse Daniela Capitanucci e Anna Colombo, Associazione AND-Azzardo e Nuove Dipendenze*

1 INTRODUZIONE

1.1 La Dipendenza da gioco

Il Disturbo da Gioco d'Azzardo Patologico (DGA) si colloca nel Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM-5)[1] nella sezione dei **Disturbi Correlati a Sostanze e Disturbi da Addiction**, contrariamente a quanto era riportato nel DSM-IV-TR[2] in cui veniva collocato nei Disturbi del Controllo degli Impulsi Non Altrimenti Specificati (NAS).

[1] American Psychological Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders fifth edition, DSM-5*, American Psychiatric Publishing Washington, DC London, England.

[2] American Psychological Association (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM-IV-TR*, American Psychiatric Publishing Washington, DC London, England.

Ci si rende conto, quindi, che siamo di fronte ad una patologia che è andata a convergere nella "dipendenza" intesa alla stregua di tutte le altre dipendenze.
Molte ricerche svolte negli ultimi anni hanno, infatti, dimostrato che il quadro sindromico, la comorbilità, la neurofisiologia ed il trattamento del DGA, sono molto simili a quelli dei comportamenti di abuso e dipendenza sebbene non comportino l'assunzione di sostanze psicoattive. Lo stato di euforia e di eccitazione del giocatore d'azzardo, durante il gioco, sarebbe infatti paragonabile a quello prodotto dall'assunzione di droghe. In entrambe le patologie, inoltre, risulta esserci correlazione con una alterazione del sistema della gratificazione, caratterizzata da *craving* e da una coazione a ripetere delle modalità e dei mezzi con cui il soggetto si procura piacere.
Si crea un'alterazione del comportamento, che da semplice e comune abitudine diviene ricerca esagerata e spasmodica del piacere, alleviamento della sofferenza caratterizzata dall'incapacità di resistere alla tentazione "persistente, ricorrente e maladattiva" di giocare somme di denaro sempre più elevate per lungo tempo.

E' possibile distinguere 6 macrocategorie di giocatori d'azzardo[3]:

1. Giocatori patologici <u>per azione</u>: sono persone che hanno perso il loro controllo sulla loro attività di gioco d'azzardo. Quest'ultima per loro, è la cosa più importante nella vita, poiché li mantiene in azione e quindi "vivi". Le relazioni ed attività familiari, sociali e lavorative vengono influenzate negativamente dall'attività di gioco.
2. Giocatori patologici <u>per fuga</u>: sono giocatori che trovano nell'attività di gioco sollievo da sensazioni di ansia, solitudine, rabbia o depressione. Usano il gioco d'azzardo per sfuggire da crisi o da difficoltà. In questo caso, il gioco ha un effetto "analgesico" e non una risposta euforica.

[3] Guerreschi, C., (2000). Giocati dal gioco, Edizioni Kappa

3. Giocatori sociali costanti: per queste persone il gioco d'azzardo è la forma principale di relax e di divertimento, ma è in secondo piano rispetto alla famiglia e al lavoro.
4. Giocatori sociali adeguati: queste persone giocano per passatempo, per socializzare e per divertimento. A questa categoria appartiene la maggioranza della popolazione adulta.
5. Giocatori antisociali: coloro che si servono del gioco al fine di ottenere guadagni illegali.
6. Giocatori professionisti: sono persone che giocano d'azzardo per professione e, considerandolo una professione si mantengono attraverso di esso.

Non è ancora chiaro, dalla letteratura che ha affrontato questo complesso tema, se il DGA preceda o segua lo sviluppo di altre patologie psichiatriche, o meglio, gli studi effettuati hanno, a seconda dei casi, privilegiato una delle due ipotesi.
Alla luce di queste evidenze, un recentissimo studio[4] ha preso in esame un database rappresentativo dei residenti adulti assicurati per spese mediche e farmaceutiche nel Massachusetts, con l'obiettivo di determinare il peso delle dipendenze e dei problemi di salute mentale concorrenti in quei pazienti alla ricerca di un trattamento per il Disturbo da Gioco d'Azzardo. Il campione include 869 pazienti ed evidenzia, accanto alla diagnosi principale di gioco patologico, la presenza di disturbi d'ansia (28%), dell'umore (26%) e da uso di sostanze (18%). I risultati della ricerca confermano la complessità clinica del Disturbo da Gioco d'Azzardo e la chiara compresenza di comorbilità psichiatriche e fenomeni di Addiction nei giocatori patologici alla ricerca di un trattamento, suggerendo la necessità di lavorare per una assistenza complessa, integrata e personalizzata.

[4] Rodriguez-Monguio, R., Errea, M., & Volberg, R. (2017), Comorbid pathological gambling, mental health, and substance use disorders: Health-care services provision by clinician specialty, Journal of Behavioral Addictions, 6(3), 406-415.

L’impatto del gioco d’azzardo sull’individuo non intacca solo la sua persona, ma tutto ciò che lo circonda: le conseguenze più dirette si rilevano nel deteriorarsi delle attività personali, familiari e lavorative.

Ma non è solo una vera e propria patologia: oggi è un **fenomeno sociale** in continua crescita che colpisce l’intera popolazione, modificando spesso i processi di pensiero e gli stili di vita. I dati rilevati in Italia sono significativi: nel 2017 il dilagare di sale gioco e di slot machine nei locali pubblici ha portato ad una raccolta complessiva di ben **100,367 miliardi euro** [5].

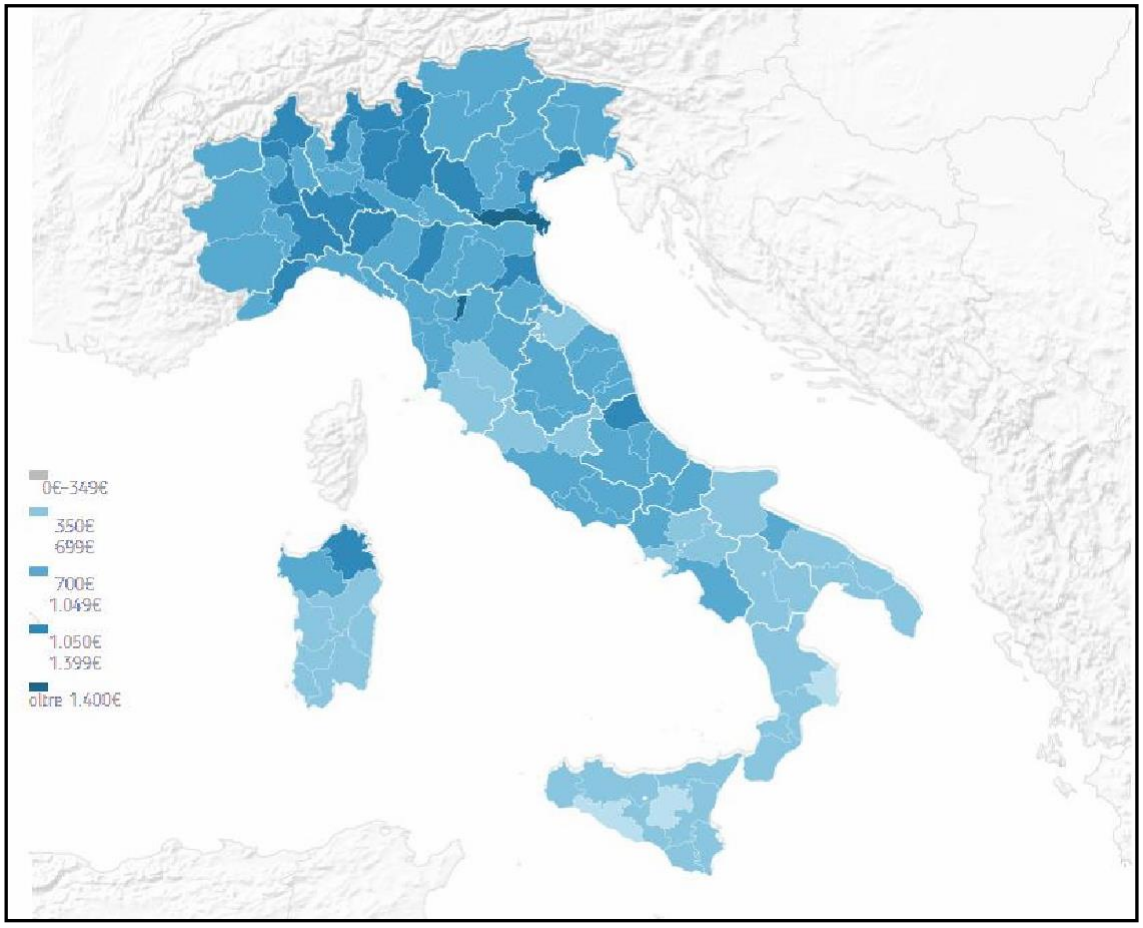
I numeri parlano chiaro: circa 800.000 giocatori patologici, più di 1.700.00 giocatori a rischio e circa 13.000 pazienti affetti da DGA in trattamento nel 2015[6].

Ad occuparsi dell’assistenza e della cura sono i Ser.T (Servizi per le Tossicodipendenze) dei Dipartimenti di Salute Mentale delle ASL (Decreto Legge 158/2012 Balduzzi [7]); gli stessi che si occupano della cura dei soggetti affetti da dipendenze legali (alcol e tabacco) ed illegali (sostanze stupefacenti).

[5] http://www.andinrete.it/portale/
[6] https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/
[7] http://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2012/09/13/012G0180/sg

1.2 Il Gioco d'Azzardo e la proposta del Governo Italiano[8]

Fig.1



In questa mappa il colore più scuro evidenzia la provincia in cui si gioca di più e quello più chiaro la provincia in cui si gioca meno [9].

Prato, in Toscana, è la provincia con la giocata pro capite più alta in Italia: 2.377 € i soldi spesi a testa nel 2016, segue Rovigo, nel Veneto, con una spesa di oltre 1.400 €, mentre il resto delle province in cui si gioca di più si concentrano tra Piemonte, Lombardia, Veneto, Emilia Romagna e Abruzzo.

[8] Per quanto riguarda gli aspetti legislativi , giuridici e politici, si precisa che il seguente scritto è stato concluso il 14 agosto 2018 e quindi le successive modifiche non saranno menzionate.

[9] *http://lab.gruppoespresso.it/finegil/2017/italia-delle-slot*

I comuni che più spendono in giocate sono concentrati soprattutto al **Nord**, tra Lombardia, Piemonte, Veneto, Emilia Romagna, con una distribuzione più uniforme sui centri abitati più grandi. A guidare la classifica dei piccoli centri che spendono di più c'è Caresanablot, paese in provincia di Vercelli che a fronte di 1.133 abitanti ha una giocata pro-capite di 24.228 €. Segue Bosnasco (Pavia) che spende 17.214 € a testa a fronte di una popolazione di soli 623 abitanti. Questi dati possono risultare fuorvianti, quindi è necessario prestare accortezza rispetto ad essi.

Nel mese di Luglio 2017, in una conferenza unificata Stato, Regioni, Enti Locali, è stata presentata dall'On. **Pier Paolo Baretta,** Sottosegretario di Stato del Ministero dell'Economia e delle Finanze, l'ultima versione della proposta del Governo per il riordino del settore giochi ed il 7 settembre 2017 è stata firmata l'intesa.

L'obiettivo che lo Stato dichiara di proporsi, d'intesa con gli Enti Locali, è "regolare la distribuzione dell'offerta diffusa nel territorio tenendo conto delle accresciute esigenze sociali". Ad oggi, (Agosto 2018) il Governo insediatosi dopo le elezioni del 4 marzo 2018, è intenzionato a vietare qualsiasi forma di pubblicità sul gioco d'azzardo (Decreto Dignità).

Nel passato, i Governi hanno dichiarato di accettare l'aumento del gioco d'azzardo legale, in particolare delle slot machine, moltiplicando l'offerta nel territorio con l'obiettivo di porre argine alla diffusione incontrollata dell'offerta del gioco d'azzardo illegale. Tutto ciò ha provocato una nuova emergenza sociale che ha indotto gli Enti locali, in assenza di un quadro regolatorio nazionale aggiornato, a fare scelte in generale più o meno restrittive.

A fronte di questo quadro la soluzione prospettata dal Governo è quella di **ridurre l'offerta di gioco pubblico** in un settore che, se da un lato garantisce importanti entrate erariali pari **10,5 miliardi** di euro nel 2016, di cui **5,8 miliardi di euro** dai soli apparecchi slot machine, dall'altro misura conseguenze sociali che non possono più essere trascurate.

Il fine ultimo dichiarato nella proposta del Governo è quello di mettere in atto una serie di misure finalizzate ad una forte riduzione dell'offerta, attraverso una sensibile contrazione dei "punti vendita" ed un innalzamento dei loro standard qualitativi, in un'ottica di contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico.

Nello specifico la proposta governativa è orientata a ridurre l'offerta di gioco d'azzardo, sia dei volumi che dei punti di vendita con metodi di dubbia efficacia (e soprattutto poco valutabili dal punto di vista scientifico in termini di impatto e riduzione del consumo effettivo). Il numero delle AWP (Amusement With Prize) "in servizio" al 31 dicembre 2016 è risultato di circa **400.000 unità** che dovranno essere ridotte a 265.000 **(- il 35%)**.

Al fine di rendere effettiva ed omogenea nel territorio nazionale la riduzione delle AWP, dunque, si può prevedere che essa si avvii prioritariamente dagli esercizi che ne detengono un numero maggiore e che presentano inadeguate condizioni di agibilità (insufficiente metratura, distanza tra le macchinette, eccessiva visibilità dall'esterno, **distanza inferiore a 500 mt. dai luoghi sensibili,** etc).

La proposta governativa va oltre, prevedendo entro il 31/12/2019 la sostituzione di tutte le 265.000 AWP rimanenti con le **AWPR**[10] (Amusement With Prize Remote), nonché il dimezzamento in tre anni dei punti vendita del gioco pubblico, attualmente stimati in circa 100.000.

Dovranno altresì essere concertati con gli Enti Locali alcuni criteri fondamentali tra i quali[11]:

- Eliminazione di immagini eccessive che inducano al gioco.

[10] Le AWPR sono slot machine collegate da remoto. Questo significa che, rispetto alle macchinette di vecchia generazione, esse permettono la trasmissione e la visualizzazione dei titoli autorizzatori con modalità telematiche, l'abilitazione e disabilitazione di ciascun apparecchio a seguito degli interventi di manutenzione, l'autorizzazione all'avvio delle partite con modalità telematiche, la trasmissione e visualizzazione di messaggi e avvisi finalizzati alla prevenzione del gioco patologico ed alla promozione del gioco responsabile consentendo cioè a ciascun giocatore di definire un limite di importo da giocare ovvero un tempo massimo di utilizzo, come anche la trasmissione periodica delle informazioni relative all'integrità del software dell'apparecchio di gioco.

11 http://www.anci.it/Contenuti/Allegati/DPAScan00007.PDF

- La quantificazione numerica delle slot machine dovrebbe essere definita a livello centrale (Stato), mentre l'allocazione dovrebbe essere decisa dai comuni.
- Riconoscere agli Enti locali la facoltà di stabilire per le tipologie di gioco delle fasce orarie fino a 6 ore complessive di interruzione quotidiana di gioco.
- Formazione specifica per gli addetti anche con approccio di contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico.
- Rispetto di limiti minimi sui volumi di spazio dedicati al gioco e sui numeri minimi e massimi di apparecchi adibiti al gioco.
- Tracciabilità completa delle giocate e delle vincite.
- Installazione degli apparati di videosorveglianza interna simili a quelli in dotazione ai tradizionali Casinò.
- Standard di arredo interno e luci più segnaletica esterna che attesti la certificazione pubblica (modello "T" di tabacchini).
- Rispetto dei vincoli architettonici.
- Trasparenza nella comunicazione in materia di gioco.
- Collegamento diretto con presidi di Polizia e/o con l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.
- Innalzare i sistema di controlli.
- Accentuare l'azione preventiva e di contrasto al gioco d'azzardo patologico:
    - per le VLT la possibilità di inserire esclusivamente banconote inferiori a 100 euro.
    - mantenere le caratteristiche attuali di bassa giocata e bassa vincita escludendo, pertanto, la possibilità di usare banconote o qualsiasi altra forma di moneta elettronica;

- agevolazione dei controlli amministrativi e di Polizia sui vari punti gioco, attraverso il nuovo **sistema distributivo del gioco lecito**, che dovrà fondarsi sull'equilibrio tra il complessivo dimensionamento dell'offerta e la distribuzione sul territorio dei punti vendita di gioco che risulti sostenibile sotto il profilo dell'impatto sociale e dei controlli che possono in concreto essere assicurati dalle autorità a ciò preposte.

- Attribuzione della necessaria rilevanza a significativi indicatori di rischio, quali, a titolo di esempio, **l'Indice di Presenza Mafiosa**, **l'Indice di Organizzazione Criminale**" (IOC) e altri indici pertinenti quali quelli utilizzati dall'ISTAT, sul presupposto che le varie aree del Paese siano sottoposte a differenti profili di rischio di condizionamento e di infiltrazione mafiosa, oltre che della maggiore o minore propensione al gioco compulsivo, alla dipendenza da gioco patologico ed a differenti situazioni di tensione o degrado sociale.
- Accesso selettivo e completa identificazione dell'avventore, mediante il controllo con documento di identità e della tessera sanitaria che permetterà il funzionamento delle nuove AWPR.
- Completare l'intervento normativo e di modernizzazione del settore dei giochi.
- Assicurare monitoraggio dell'applicazione della riforma con una banca dati sull'andamento sul volume di gioco e sulla sua distribuzione nel territorio, alla quale possono accedere i Comuni.
- Diffusione di nuovi interventi tecnologici a salvaguardia del giocatore, di prevenzione e contrasto agli effetti del gioco d'azzardo patologico (ad es. strumenti di autolimitazione in termini di tempo e di spesa, messaggi automatici durante il gioco che evidenziano la durata dello stesso, abbassamento degli importi minimi delle giocate, introduzione di altri strumenti tecnologici che, nel rispetto della normativa sulla privacy

consentano un maggior controllo sul grado di partecipazione al gioco dei singoli giocatori più esposti al rischio del gioco d'azzardo patologico).

Al termine del periodo transitorio di tre anni potranno ospitare AWP solo i punti di gioco certificati.

1.3 Come risponde la Regione Liguria alla proposta del Governo Italiano

La Liguria, la cui Legge Regionale risale al 30 aprile 2012, è stata la prima regione ad arrivare alla "*dead line*" fissata al 30 aprile 2017. Dopo quella data tutti i gli apparecchi di gioco posti in locali a meno di **300 metri** da uno dei punti sensibili (Chiese, Scuole, Parchi, Centri Sportivi, Enti Sanitari) dovevano essere considerati fuorilegge. Fatta una veloce mappatura del territorio, il taglio riguardava circa il 90% delle autorizzazioni.

Da qui le perplessità circa il fatto che, adesso, la Regione Liguria abbia prorogato l'applicazione della stessa Legge Regionale.

Secondo Agipronews (la prima agenzia di stampa periodica telematica che si occupa del mondo dei giochi a pronostico e delle scommesse), con l'avvicinarsi della scadenza è cresciuta la pressione delle rappresentanze delle imprese di gioco e degli esercenti, sul piede di guerra per le ricadute occupazionali che l'applicazione della legge avrebbe determinato.

Il Governatore della Liguria **Giovanni Toti** e l'Assessore per lo Sviluppo Economico **Edoardo Rixi** si sono subito mostrati favorevoli a prorogare di un anno la scadenza. L'obiettivo, secondo Toti, è arrivare a una nuova Legge prima del termine della proroga: "*Io auspico"* ha dichiarato "*che, procedendo per gradi, saremo stati capaci di arrivare a un testo condiviso ma, in caso contrario, questa*

Giunta non si sottrarrà alla propria responsabilità e porterà comunque un nuovo testo all'esame del Consiglio"[12] .

A inizio Settembre 2017, si è tenuta la Conferenza delle Regioni che dopo lunghi mesi di serrata contrattazione ha infine accolto all'unanimità la proposta per il riordino del settore dei giochi avanzata dal Governo e che costituisce il testo guida per la futura normativa regionale.

Tale proposta, come abbiamo visto, consente tuttavia di "personalizzare" da Regione a Regione rispetto al proprio territorio, i provvedimenti oppure di essere accettata per intero secondo il disegno di legge nazionale.

Giovanni Toti ha infatti ribadito che: "*Il testo lascia l'autonomia alle Regioni di poter intervenire sulla stessa materia, aggiustando in maniera più restrittiva il testo base del Governo*". Ha inoltre aggiunto che: "*Il tetto di sale gioco sul territorio è dato dalla riduzione di circa il 50% dell'offerta attualmente in essere. Alle Regioni è data piena facoltà di ridurlo ulteriormente. Si tratta ovviamente di un percorso graduale. Secondo l'emendamento una Regione potrebbe anche scegliere di eliminare totalmente il gioco, personalmente lo riterrei uno sbaglio. Credo che gli interessi di ordine pubblico, di una corretta gestione del gioco legalizzato, della tutela delle persone e dei conti pubblici siano esigenze legittime da compenetrare*".

A tal proposito i primi giorni del mese di Dicembre 2017, c'è stata una riunione in Regione Liguria dove l'ANCI (Associazione Nazionale Comuni Italiani) Liguria ed altre Associazioni hanno presentato le loro osservazioni scritte sulla proposta di legge governativa. A seguire, la Regione Liguria ha convocato separatamente i due tavoli: quello Sociale, presieduto dall'Assessore alla Sanità **Sonia Viale** e quello del Commercio, con a capo l'Assessore allo Sviluppo Economico **Edoardo Rixi**. In questo modo si è tentato di addivenire ad una prima bozza di proposta di legge regionale che è stata presentata ai due tavoli in

[12] http://www.ilsecoloxix.it/Facet/speciali/Uuid/717eec4a-93ca-11e7-b709-453d846ddf6c/Riordino_del_settore_giochi_salve_le_leggi_regionali._Intesa_allunanimit%C3%A0_PATgiochilegge.xml

riunione plenaria. Successivamente sono state esaminate eventuali proposte di modifica e perfezionata la proposta di legge per l'avvio dell'esame nelle Commissioni del Consiglio Regionale, allo scopo di giungere, si auspica, al voto dell'Aula.

Va ricordato inoltre che l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ha promosso il progetto "Il gioco d'azzardo in Italia: ricerca, formazione, informazione", affidandone la realizzazione al Centro Nazionale per le Dipendenze ed il Doping dell'Istituto Superiore di Sanità. A tale scopo il Centro sta, quindi, conducendo una ricerca per acquisire conoscenze sulla dimensione del Gioco d'Azzardo in Italia e stimare l'impatto di questo fenomeno.

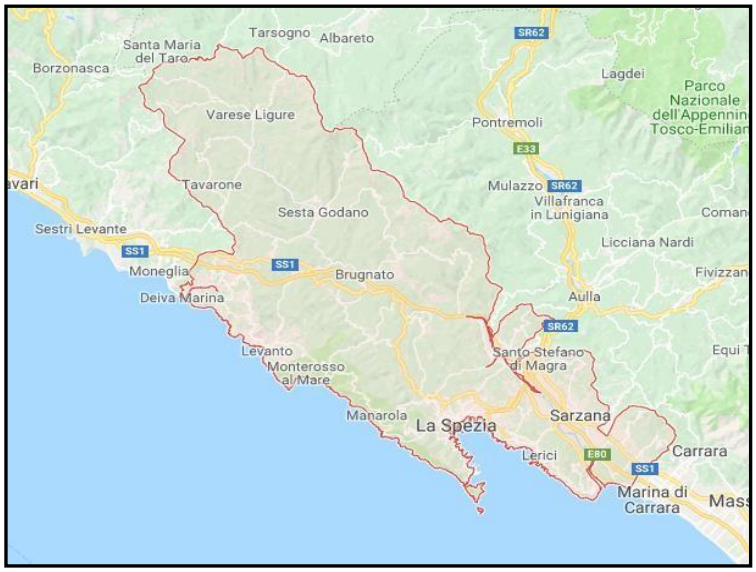
La Spezia è stata sorteggiata per effettuare un sondaggio messo in campo dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. La città fa parte dei 218 Comuni italiani, per un totale di 12.000 soggetti maggiorenni, che saranno intervistati in questi mesi per capire l'interesse della popolazione verso il *gambling*. In città saranno compiute 92 interviste tra Gennaio e Marzo 2018. Lo studio verrà pubblicato successivamente; ciò porterà i singoli Comuni e le Regioni ad avere uno strumento pratico ed aggiornato sulla "temperatura" del gioco e sulla salute dei cittadini.

Ricordiamo che nella città della Spezia, già nel 2015, erano presenti circa 1.400 slot machine distribuite tra sale slot e locali pubblici (Bar-Bar/Tabacchi).

Attraverso tale strumento si auspica di potere giungere, finalmente, a partire dalla proposta del Governo, ad una riforma definitiva di riordino dei giochi a tutela della salute delle persone e atta a far fronte all'attuale disagio sociale che inevitabilmente si ripercuote su tutta la collettività.

1.4 Il gioco d'azzardo a La Spezia e Sarzana

Fig.2



La Spezia è un comune italiano di 93.678 abitanti, capoluogo della provincia omonima in Liguria.

È il secondo comune della Regione per popolazione e la sua area urbana conta oltre 136.000 abitanti, preceduto solo dal capoluogo Genova. La città si trova all'estremo levante della regione, a pochi chilometri dal confine con la Toscana, al centro di un profondo golfo naturale al quale dà il nome, conosciuto anche come *Golfo dei Poeti.*

Sarzana è uno dei comuni della provincia della Spezia, con 22.104 abitanti. E' il secondo comune della provincia per popolazione, dopo il capoluogo spezzino, nonché la quinta area urbana della Regione, perno della Val di Magra, con quasi 79.000 abitanti.

Questi due comuni hanno un reddito medio pro-capite rispettivamente di 20.972 € e 20.369 €. Per quanto riguarda il 2016, le giocate pro-capite annuali ammontavano a 1.241 € a La Spezia e 2.166 € a Sarzana, con una spesa complessiva rispettivamente di 116,28 e 47,87 milioni di euro.

Nonostante il numero totale di slot machine sia molto più alto a La Spezia (842 apparecchi totali di cui 715 AWP e 127 VLT) rispetto a Sarzana (262 apparecchi di cui 197AWP e 95 VLT), considerando il numero di apparecchi per 1.000 abitanti Sarzana supera il capoluogo, con 11,9 slot (8,9 AWP e 2,9 VLT) rispetto ai 9 di La Spezia (7,6 AWP e 1,4VLT) [13].

[13] *http://lab.gruppoespresso.it/finegil/2017/italia-delle-slot*

2 COME NASCE QUESTO PROGETTO

Il Progetto di Mappatura Psicosociale è stato avviato dal Ser.T di Sarzana (SP), quale Servizio Sociosanitario del Dipartimento di Salute Mentale della ASL n°5 Spezzino, con la necessità di conoscere il reale impatto del gioco d'azzardo nella nostra Comunità.

Emerge infatti che la Liguria si trova al 7° posto tra le Regioni italiane in quanto a spesa pro capite per il gioco d'azzardo con **356,83 €** (media italiana 339,40 €), e nello specifico consultando il sito "*http://lab.gruppoespresso.it/finegil/2017/italia-delle-slot/*", risulta che nel comune di Sarzana si spendono **2.165,00 €** pro capite (Fig. 3) mentre in quello della Spezia **1.241,00 €** pro capite (Fig. 4).

Fig. 3

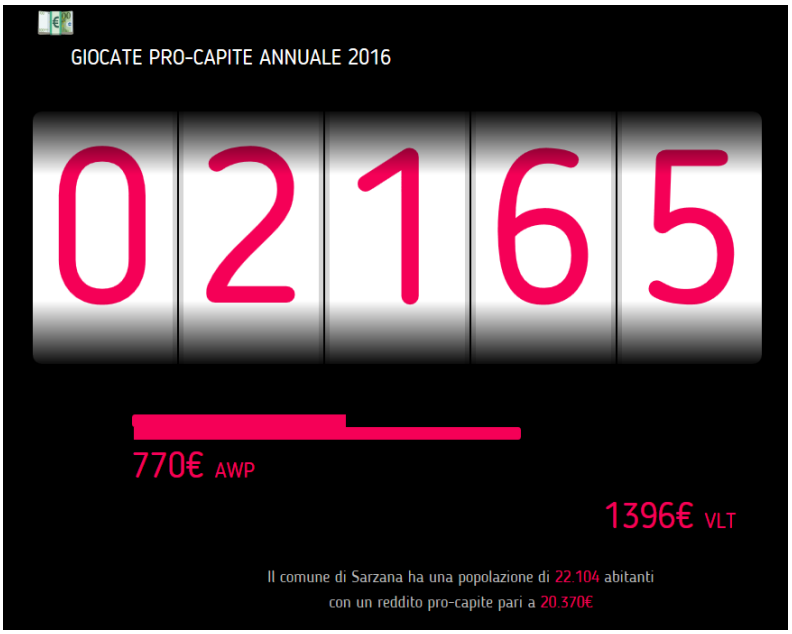


Fig. 4

La realizzazione del Progetto è stata resa possibile grazie alla collaborazione di diverse professionalità pubblico/private, che svolgono le loro attività nell'ambito del Dipartimento Salute Mentale e Ser.T diretto dalla Dott.ssa **Rosanna Ceglie**, nonché grazie alla disponibilità delle Politiche Sociali attive sul territorio.

Il modello a cui il Ser.T ha fatto espressamente riferimento per definire le basi di questa "ricerca sul campo", rientra in una delle azioni del progetto "**LiberANDoci dall'Overdose del Gioco d'Azzardo**", finanziato dalla Regione Lombardia al Comune di Samarate (VA), Ente Capofila, il cui Ente attuatore e consulente scientifico è stata l'Associazione di promozione sociale "AND-Azzardo e Nuove Dipendenze", attraverso il prezioso contributo della Dott.ssa **Daniela Capitanucci**, consigliere esperto scientifico e Presidente onorario dell'Ente stesso [14].

Sono state definite le linee guida per l'avvio del progetto a seguito di un incontro che si è tenuto il 2 dicembre 2016 a Milano in una sede

[14] http://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/Mappando%20il%20tesoro%20azzardato%20WEB.pdf

dell'Associazione AND e che ha visto la partecipazione della Dott.ssa **Daniela Capitanucci** e della Dott.ssa **Anna Colombo**, unitamente ai rappresentanti qualificati dell'ASL Spezzino e di Consorzio Cometa.

È stato quindi richiesto ai Comuni di La Spezia, Sarzana, Lerici, Ameglia, Santo Stefano Magra, Arcola, Luni e Castelnuovo Magra, un elenco dei locali (Bar, Bar/Tabacchi e Circoli Arci) in cui erano installate slot machine ed altri giochi d'azzardo (Gratta e Vinci, 10 e lotto, etc) nonché l'espressa **adesione** dei locali stessi, affinché il personale preposto alla ricerca potesse effettuare delle *osservazioni passive* al loro interno.

A tal proposito, dopo un'iniziale partecipazione da parte di tutti i Comuni, hanno proseguito fattivamente alla prima fase della ricerca solo **La Spezia, Sarzana** e **Lerici.**

Hanno manifestato disponibilità all'iniziativa:

- 3 locali nel Comune di Lerici
- 4 locali (di cui 2 Circoli Arci) nel Comune di Sarzana
- 151 locali (di cui 5 Circoli Arci) nel Comune di La Spezia.

Successivamente, sempre seguendo le linee guida dei Supervisori di AND ed a similitudine di quanto già attuato da loro nel progetto "Mappando il tesoro azzardato" (2016) , è stata formulata *ad hoc* una **griglia di osservazione** per una raccolta omogenea dei dati anche in presenza di osservatori diversi.

La griglia è stata composta da domande atte a consentire il raccoglimento di dati sia di tipo **quantitativo** che di tipo **qualitativo** ed è stata suddivisa in tre sezioni:

- dati generali
- dati specifici
- tipologia di gioco osservato.

Tali griglie sono riportate nell'Appendice.

Il progetto è cominciato nel 2017, si è sviluppato ed è terminato nell'agosto 2018[15].

Una volta ottenuto l'elenco dei locali aderenti al progetto è iniziato un periodo di osservazione "psicosociale" da parte del personale qualificato facente parte del gruppo di lavoro che ha effettuato delle osservazioni passive *in vivo.*

In **119 ore di osservazione** nei locali pubblici ove erano ubicati giochi d'azzardo sono stati intercettati **131 giocatori.**

2.1 Le ipotesi di ricerca

Le ipotesi di lavoro e gli intenti erano:

1. verificare o smentire l'assunto che gli esercizi dentro i 500 mt dai luoghi sensibili (coerentemente con i parametri utilizzati nel progetto "Mappando il tesoro azzardato") fossero maggiormente frequentati da persone appartenenti alle categorie fragili, rispetto agli esercizi fuori dal raggio dei 500 mt;
2. stabilire la prevalenza significativa di genere e di età tra i giocatori d'azzardo;
3. osservare la presenza di comportamenti definiti "*comportamenti sentinella*" significativi di un gioco d'azzardo problematico se non addirittura patologico;
4. verificare l'assunto secondo cui chi gioca ai giochi di azzardo appartiene alle classi socio-economico più basse;
5. considerare le eventuali differenze negli accessi tra periferia[1] e centro città.

[1] Per individuare le zone della periferia ci siamo avvalsi di una mappa geolocalizzata fornita dal Comune di La Spezia che ci ha aiutato nell'individuazione dei locali.
Non tutti i quartieri della periferia sono stati mappati. E tra quelli visitati possiamo trovare:
Boschetti, Bragarina, Buggi, Canaletto, , Chiappa, Due Giugno, Favaro, , Mazzetta, Melara, Migliarina, Pieve di San Venerio, Porta Rocca, Rebocco, Rigazzara, San Bartolomeo.

Durante le osservazioni effettuate in incognito, gli osservatori non dovevano in alcun modo interferire con i giocatori d'azzardo o con l'attività di gioco ed, anche per la loro stessa protezione, non dovevano coinvolgersi nell'azzardo.

[15] E' possibile che certi scenari politici, giuridici e sociali potranno cambiare rispetto alla data di ultimazione di questo progetto, dato che tutto quello che ruota attorno all'azzardo è in continua evoluzione e modifica cosi come lo sono le cariche politiche citate nel presente scritto.

Sebbene il focus delle osservazioni fossero le slot machine, si è scelto di prendere nota di situazioni significative, qualora presenti, anche relativamente ad altri giochi d'azzardo leciti offerti nei locali visitati.

2.2 Codice di deontologia e di buona condotta per i trattamenti di dati personali per scopi statistici e scientifici

Abbiamo chiesto in merito alla liceità del Nostro comportamento, un parere al Responsabile Protezione Dati Aziendale.
Ci ha indicato le condotte più idonee ad una totale garanzia nei confronti delle persone osservate sia nelle modalità di svolgimento del progetto (osservazione dei giocatori) che nella conservazione dei dati.
Per quanto riguarda **l'autorizzazione da parte dei soggetti** osservati non è stata richiesta per non condizionare i risultati della ricerca e per la numerosità campionaria. In ogni caso, gli osservatori avevano il compito esplicito di non riportare informazioni sui soggetti osservati che potessero consentirne il riconoscimento o l'identificazione. Ricordiamo che lo scopo del presente studio non mirava a classificare i singoli soggetti osservati, quanto piuttosto ad evidenziare comportamenti rilevanti ed attinenti per l'eventuale manifestazione di patologia.
Conservazione dei dati: abbiamo utilizzato tecniche di cifratura (attribuzione di un codice per ogni locale) e codici identificativi (per ogni soggetto osservato) che non li rendessero direttamente riconducibili agli interessati.
Abbiamo provveduto a creare una cartella ad hoc su file del pc aziendale del Referente del progetto accuratamente protetto da password ed il materiale cartaceo sito all'interno della cassaforte del Sert di Sarzana.
Inoltre abbiamo stabilito che dopo 5 anni dalla conservazione dei dati, questi verranno cancellati come da riferimento legislativo.

Osservazione con video-sorveglianza: nei due locali, le osservazioni sono state effettuate *in vivo* dallo schermo delle telecamere poste in una zona pubblica del locale, senza acquisire successivamente materiale video-registrato.

3 MAPPATURA PSICOSOCIALE

3.1 Introduzione al processo di osservazione

La Spezia - Sarzana - Lerici

Tab. 1

	IN CENTRO	IN PERIFERIA	TOT	CIRCOLI ARCI	BAR/BAR-TABACCHI	LOCALI CON V.S.
Locali Valutati	16	43	59	5	52	2
Locali NON valutabili	11	6	17	3	14	
Locali entro 500 m Z.S.	5	19	24	1	22	1
Locali fuori 500 m Z.S.	11	24	35	4	30	1
Giocatori Osservati	42	89	131	13	98	10
Ore di Osservazione	38	81	119	7	108	4

Tab. 2

76	Locali Osservati
59	Locali valutati
17	Locali NON Valutabili
24	Locali entro 500 m da zone sensibili
35	Locali fuori 500 m da zone sensibili
131	Giocatori Osservati
119	Ore di Osservazione

Considerato l'elevato numero di locali che hanno dato il loro assenso alle osservazioni, è stata fatta una campionatura che, oltre alla distanza dai luoghi sensibili (500mt) ha altresì tenuto conto della differenza di tipologia dei locali.

Sono state quindi prese in considerazione **2 tipologie** di locali:

- **Circoli ARCI** [16]
- **Bar/Bar-Tabacchi**

Inizialmente hanno aderito al progetto **159** locali.

Oltre ai locali non idonei all'osservazione, abbiamo escluso dalla ricerca le seguenti categorie poiché era impossibile una valutazione senza interferire con la clientela:

- Tabacchini
- Sale Slot
- Sale Bingo
- Sale Scommesse

Per questo motivo il numero dei locali osservabili è sceso a **76**.

[16] I Circoli ARCI (Associazioni Ricreative e Culturali Italiane) sono Associazioni, senza fini di lucro, nate per promuovere attività ricreative, culturali, sportive ed a cui possono accedere soli i soci. Questo tipo di Associazioni sono molto presenti sul territorio nazionale, ma non tutte si sono dimostrate favorevoli all'installazione di slot machine all'interno dei loro locali. Molte di queste ritengono che un' attività come quella delle slot machine non sia consona alle attività di cultura, socialità e solidarietà insite nello statuto del Circolo stesso. A tal proposito, già nel 2010 l'allora Presidente Nazionale degli ARCI, Paolo Beni ne chiedeva la disinstallazione su tutto il territorio nazionale, denunciandone la dannosità.

Di questi ultimi, ulteriori **17** sono risultati essere **NON Valutabili** per mancanza di punti di osservazione idonei (tavolini con sedie adiacenti alle slot machine che consentissero una buona visuale sul giocatore), riducendo così il numero a **59**.
Esponiamo di seguito alcune delle descrizioni riportate nella scheda "Dati Generali" di locali non valutabili:

- *"Il locale è un piccolo bar con quattro tavolini di fronte al bancone. Le slot machine, di cui non è stato possibile stabilire il numero, sono ubicate in una saletta appositamente adibita alle sale slot e con all'interno alcuni tavolini. Il locale slot si trova lontano dal bancone del bar e non è possibile vedere se all'interno vi siano o meno giocatori. Al momento dell'osservazione (ore 10 del mattino) sono entrati comunque due signori sulla cinquantina che senza consumare nulla al bar, si sono recati subito nella saletta."*
- *"Bar molto frequentato nella zona di appartenenza. Ampio con tavolini all'esterno. Scuola nelle vicinanza. Saletta slot chiusa da porta con vetro rettangolare nella parte superiore. Non osservabile. Mi sono alzato tre volte per sbirciare all'interno. Ci sono 9 slot e una machinetta cambia soldi. Vicino al bar c'è un punto SNAI con slot machine – scommesse – lotto. Nel bar non vendono gratta e vinci e altri giochi. Frequentato soprattutto da operai, pensionati, anziani."*

Ci sembra necessario specificare che per quanto riguarda i **Circoli Arci**, le adesioni sono state firmate dai Presidenti dei locali e non dai gestori degli stessi. Nell'effettivo spesso i Presidenti non sono presenti all'interno dei Circoli, ma affidano la conduzione degli stessi a terzi.
Si è inoltre considerata l'ubicazione dei locali (centro città o periferia) allo scopo di verificare eventuali diversità o maggior incremento di giocatori in una zona piuttosto che in un'altra.

E’ stato concordato di fare ulteriori osservazioni durante il periodo scolastico nei locali in prossimità delle scuole per monitorare eventuali differenze.

In alcuni di essi, in cui a detta degli esercenti l’“*affluenza maggiore di giocatori era visibile in orari particolari*” (al mattino presto o al pomeriggio dopo le 18.00) sono state effettuate più osservazioni in orari differenti.

Per ciascun locale osservato, a garanzia di una raccolta omogenea dei dati, sono state utilizzate griglie di osservazione comprendenti:

- i dati generali del locale e la sua ubicazione
- i dati specifici relativi ai giocatori
- la tipologia del gioco osservato

3.2 Analisi dei dati complessivi

Sono stati visitati nel Comune di **Sarzana**: 3 circoli ARCI e 1 Bar e nel Comune di **La Spezia**: 5 circoli ARCI, 5 bar tabacchi, 61 Bar e 2 locali con videosorveglianza (cioè, dove è stato possibile effettuare l'osservazione guardando i giocatori attraverso il monitor del locale).

Per alcuni di questi sono state scelte differenti fasce orarie in modo da avere una copertura più ampia possibile: la scelta degli orari è spesso avvenuta di concerto con gli esercenti del locale che conoscevano meglio le ore di affluenza.

Non è stato stabilito né un minimo né un massimo di tempo di osservazione, che è variato dai 30 minuti alle 2 ore.

Le osservazioni sono state condotte in locali ubicati sia dentro che fuori 500 metri dai luoghi sensibili:

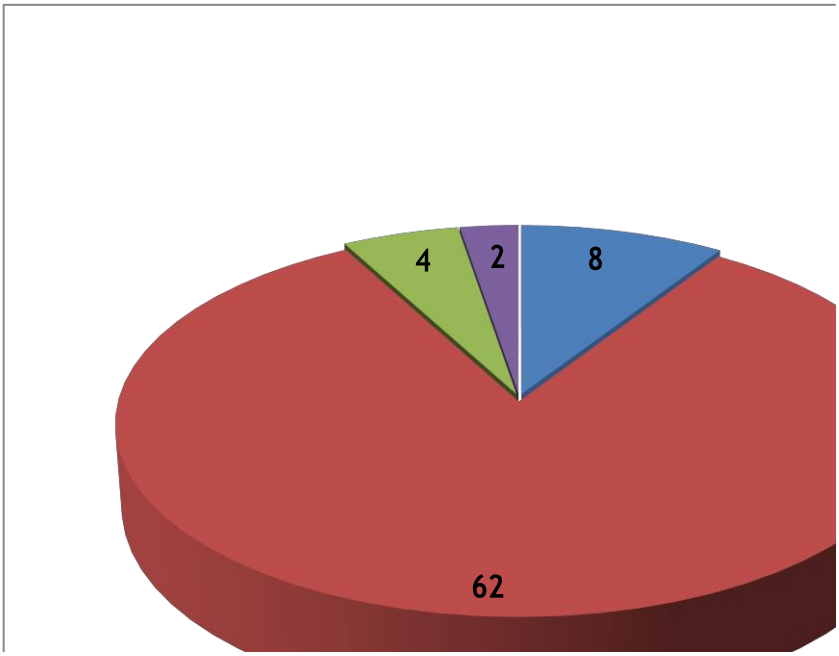
- **24** locali situati a meno di 500 mt
- **35** osservazioni a più di 500 mt

Le diverse tipologie di locali osservati sono rappresentate nel grafico seguente.

3.2.1 Tipologia degli esercizi osservati

N=76

Fig. 5



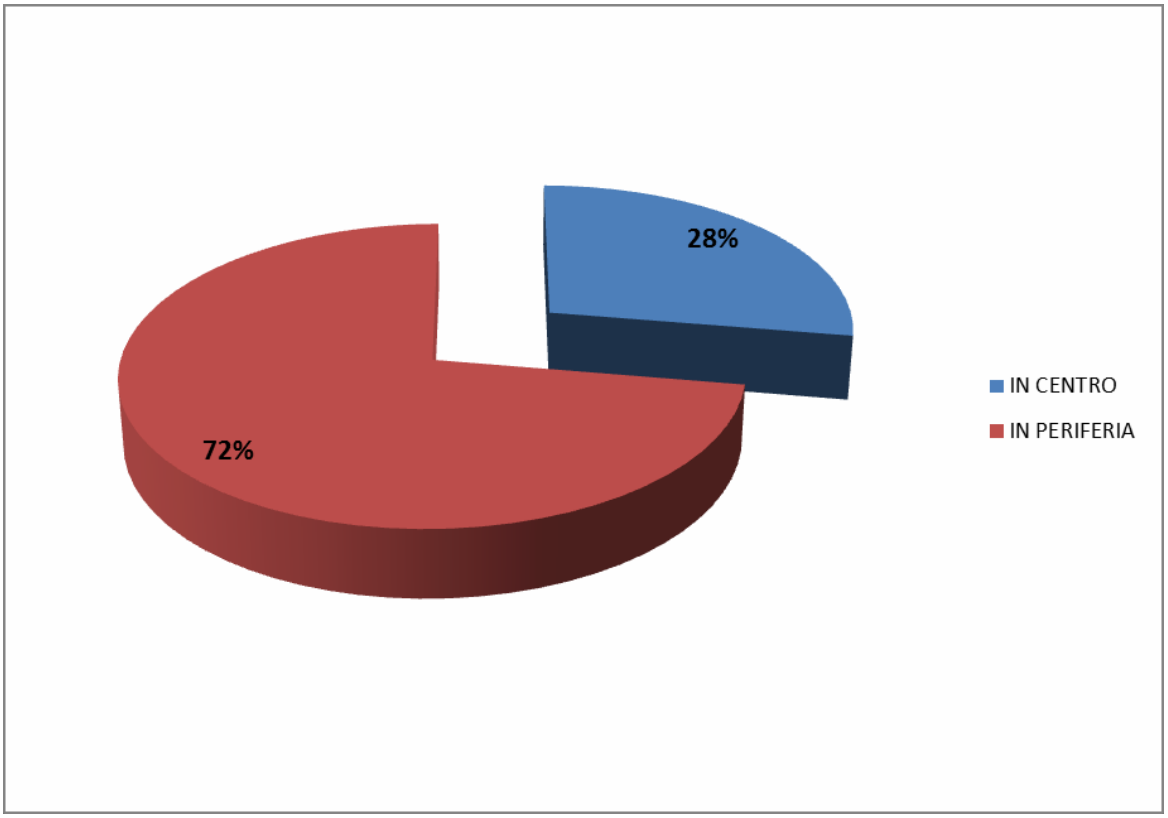
Circoli Arci	8
Bar	62
Bar/tabacchi	5
Locali con V.S.	2

3.2.2 Localizzazione degli esercizi valutati

N= 59

In centro	16
In periferia	43
Locali Tot.	59

Fig. 6

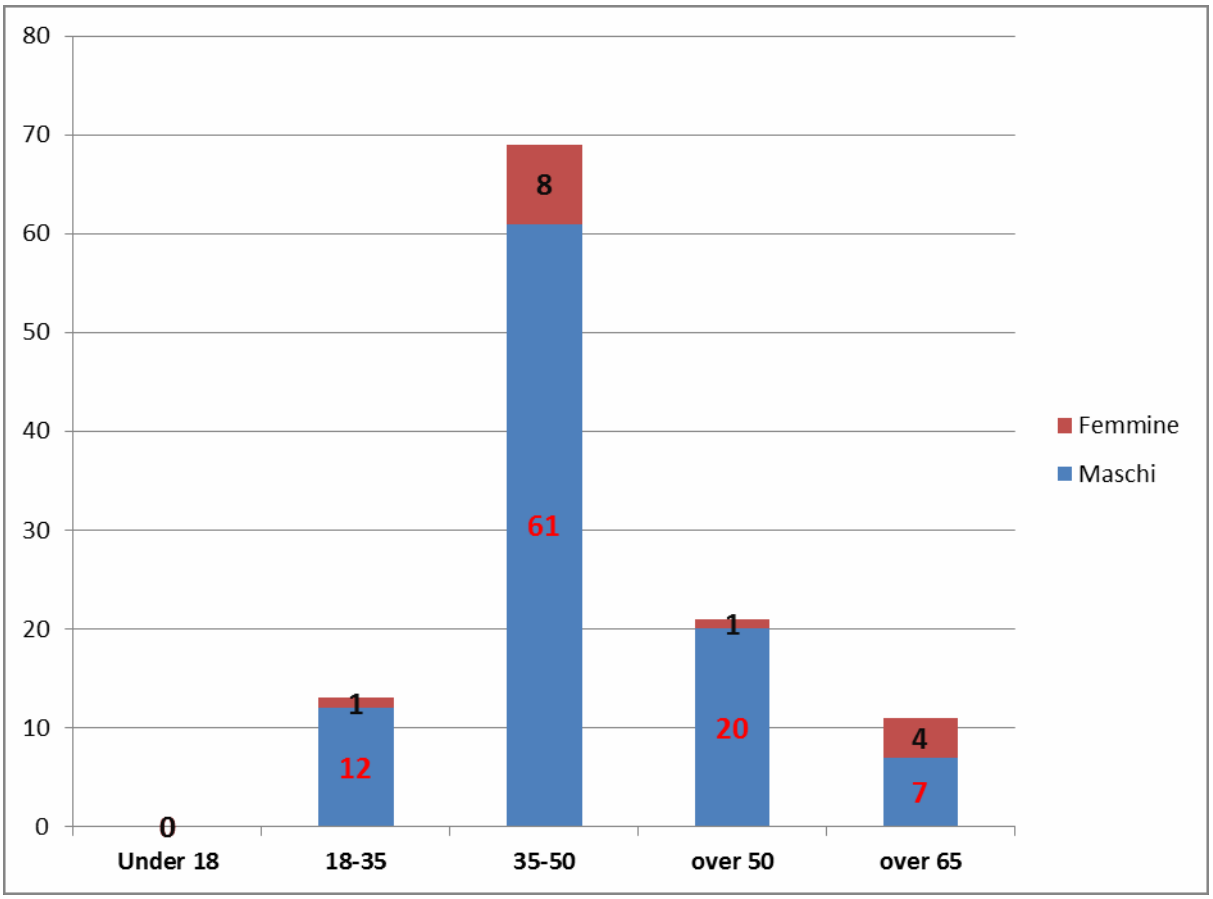


3.2.3 Clienti osservati

N= 114

	Under 18	18-35	35-50	over 50	over 65
Maschi	0	12	61	20	7
Femmine	0	1	8	1	4

Fig. 7



Come si evince dal grafico (Fig. 7), in qualsiasi fascia di età vi è una prevalenza di clienti di sesso maschile, con una decisa maggioranza nella fascia compresa tra i **35** ed i **50** anni, tranne nella fascia over 65 dove le donne osservate sono state più della metà dei clienti di sesso maschile della stessa fascia di età.

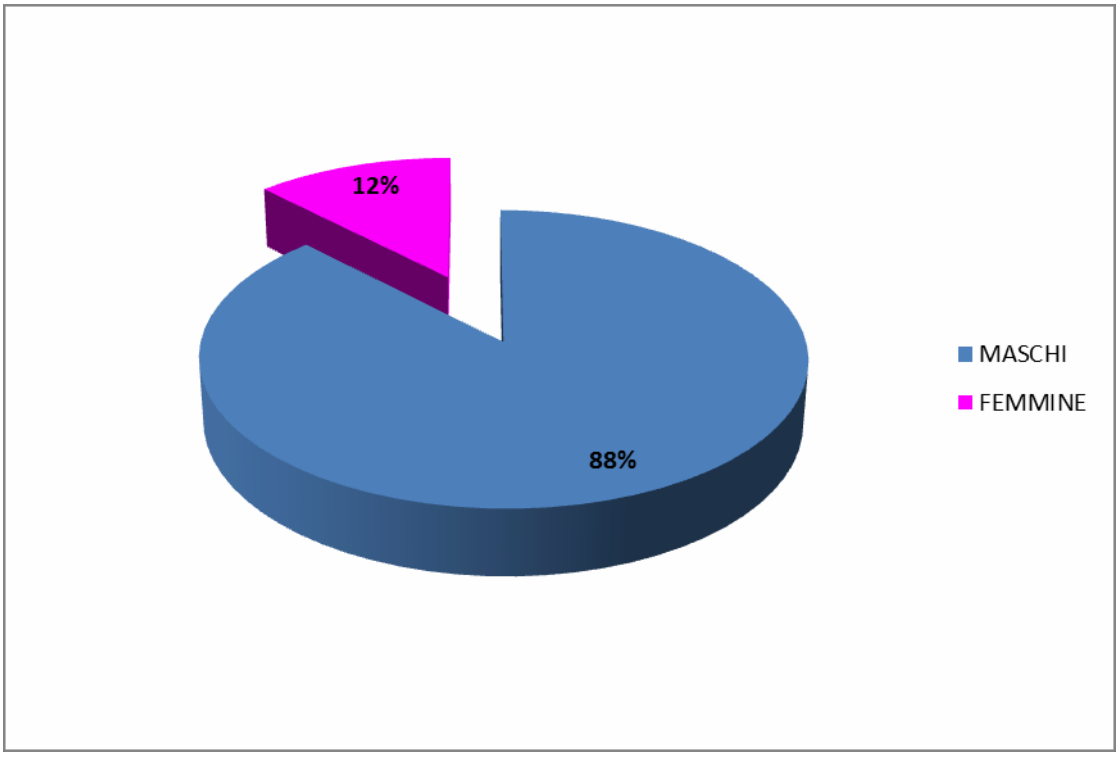
Non si è ritenuto necessario prendere in considerazione anche la differenza di etnia.

3.2.4 Divisione clienti per genere

N= 114

Maschi	100
Femmine	14

Fig. 8

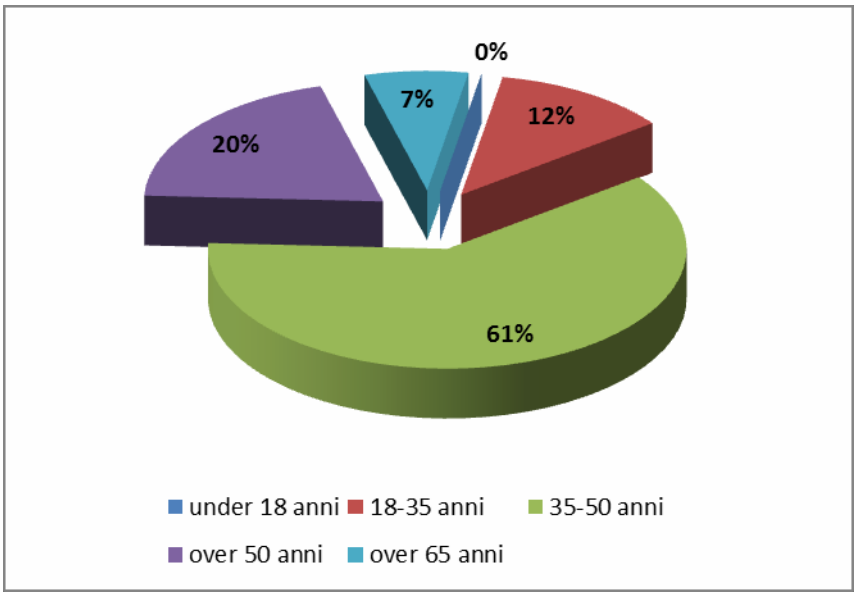


Complessivamente le donne sono circa un decimo del totale delle persone osservate a giocare (Fig. 8).

3.2.5 Divisione clienti per fasce di età

Maschi N = 100

Fig. 9

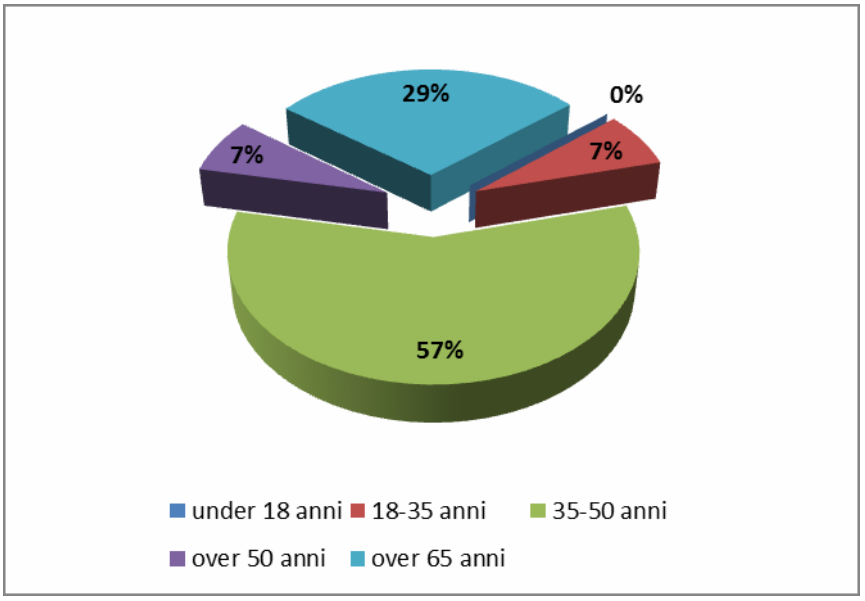


under 18 anni	0
18-35 anni	12
35-50 anni	61
over 50 anni	20
over 65 anni	7
Tot	100

Tra i **maschi** le classi di età sono rappresentate principalmente dalla fascia di età **35-50 anni** (Fig. 9). Da notare l'assenza di clienti under 18.

Femmine N= 14

Fig.10



under 18 anni	0
18-35 anni	1
35-50 anni	8
over 50 anni	1
over 65 anni	4
Tot	14

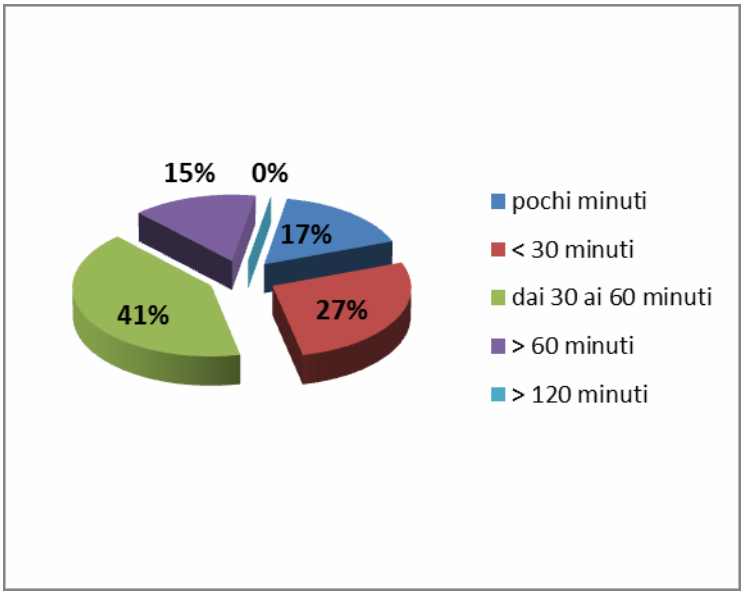
Anche la fascia **femminile** prevalente è quella **35-50 anni**. Da notare che circa il 30% del campione di genere femminile ha un'età che supera **i 65 anni** (Fig 10). Risultano ridotte le fasce over 50 e 18-35 anni ed anche per il sesso femminile si riscontra l'assenza di clienti under 18.

3.2.6 Il Comportamento del giocatore: fattore "TEMPO"

Il tempo di gioco può essere un fattore importante, un campanello di allarme di perdita di controllo. Il grafico seguente (Fig. 11), mostra come una rilevante fetta di giocatori osservati si ferma solo pochi minuti, sia che si tratti di slot machine sia che si tratti di gratta e vinci. Emerge che un'ampia percentuale di individui si ferma meno di mezz'ora e un'altra fetta di **percentuale maggiore si ferma tra i 30 minuti e l'ora**. Significativa risulta comunque, anche la percentuale di giocatori che si ferma a giocare per **più di un'ora**; mentre nessun giocatore si è fermato per più di 2 ore, almeno durante le osservazioni condotte.

N= 114

Fig. 11



Tempo	N. Giocatori
pochi minuti	19
< 30 minuti	31
dai 30 ai 60 minuti	47
> 60 minuti	17
> 120 minuti	0

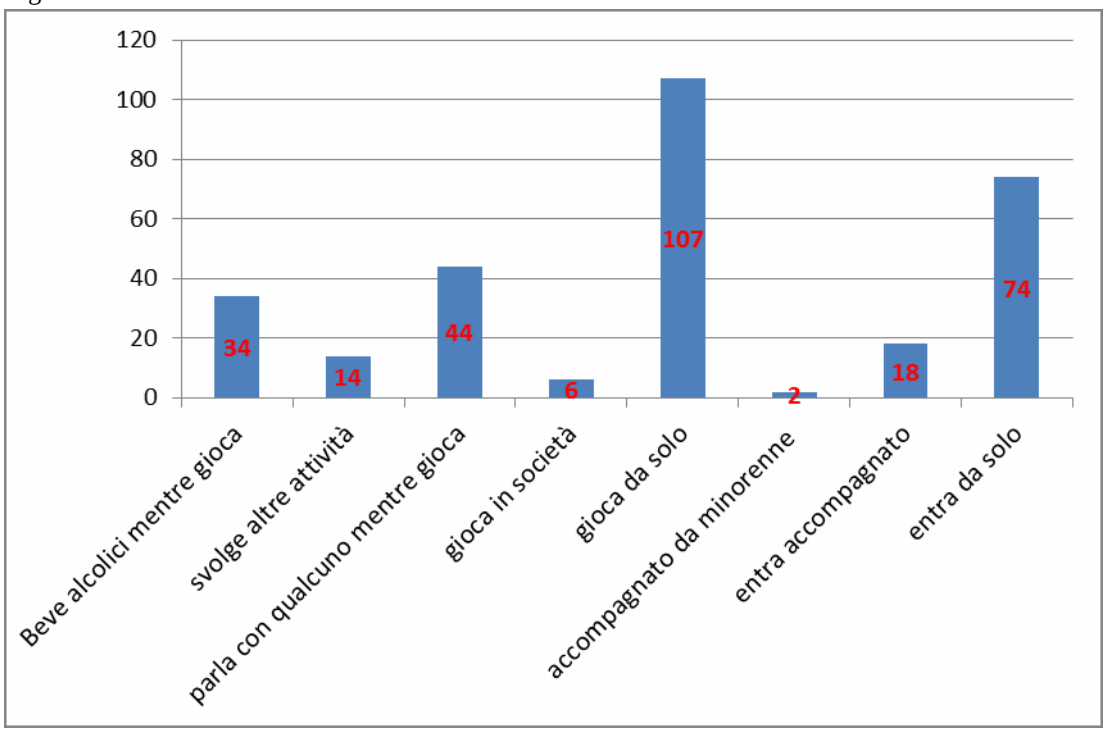
3.2.7 Il comportamento del giocatore: attività

L'osservazione condotta evidenzia la caratteristica "**solitaria**" del giocatore d'azzardo. Nel grafico che segue (Fig. 12), si osserva che i clienti giocano perlopiù da soli (**il 94% circa**), da soli entrano nel locale (il 65% circa), anche se è abbastanza interessante il fatto che una buona percentuale parla con altri clienti o con il gestore del locale mentre gioca.

Degno di nota il dato relativo ai giocatori **che bevono alcolici mentre giocano (circa il 30% dei clienti osservati)**, aumentando il rischio di perdere il controllo per l'effetto disinibente che l'alcol ha sull'organismo.

IL GIOCATORE	
Beve alcolici mentre gioca	34
svolge altre attività	14
parla con qualcuno mentre gioca	44
gioca in società	6
gioca dasolo	107
accompagnato da minorenne	2
entra accompagnato	18
entra da solo	74

Fig. 12



3.2.8 Come appare mentre gioca?

Nel grafico che segue (Fig. 13), viene evidenziato come appare il giocatore mentre gioca.

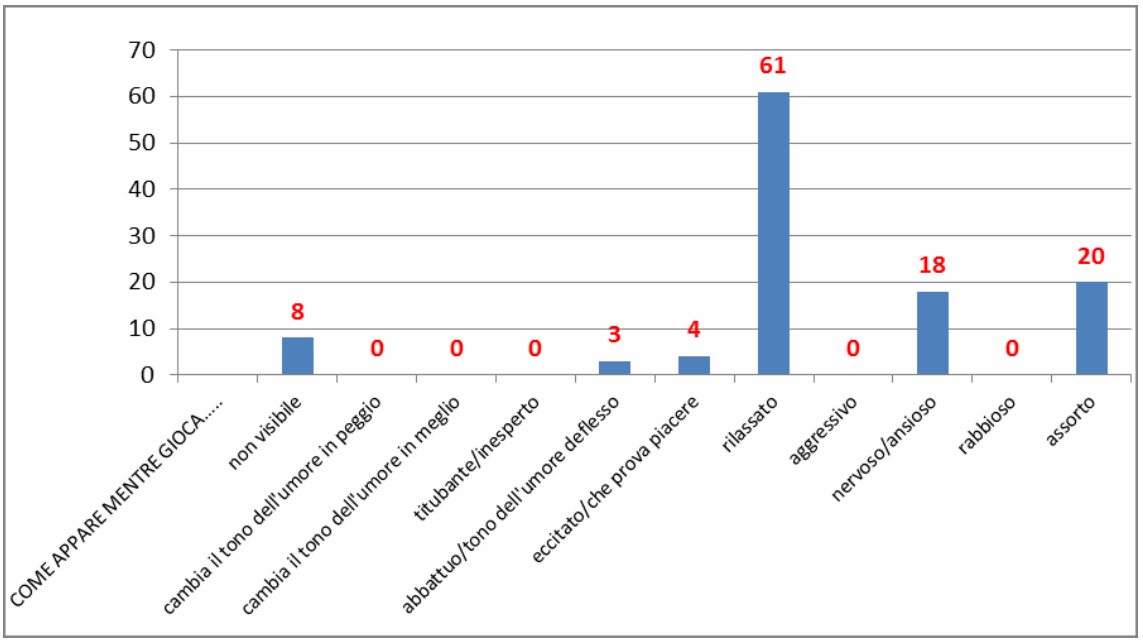
I dati più significativi fanno riferimento a:

- **61** clienti "rilassati"
- **20** clienti "assorti"
- **18** "nervosi/ansiosi"

Si intende per "**rilassato**" una persona che non mostra particolari tensioni nel comportamento sia verbale che non verbale, per "**assorto**" si fa riferimento ad una "estraneità" dalla realtà (spazio/tempo) a cui i giocatori vanno incontro, mentre "**nervoso/ansioso**" si considera la persona che manifesta evidenti segni di irrequietezza psicomotoria e/o irritabilità.

COME APPARE MENTRE GIOCA…..	
non visibile	8
cambia il tono dell'umore in peggio	0
cambia il tono dell'umore in meglio	0
titubante/inesperto	0
abbattuto/tono dell'umore deflesso	3
eccitato/che prova piacere	4
rilassato	61
aggressivo	0
nervoso/ansioso	18
rabbioso	0
Assorto	20
Tot. giocatori	114

Fig. 13

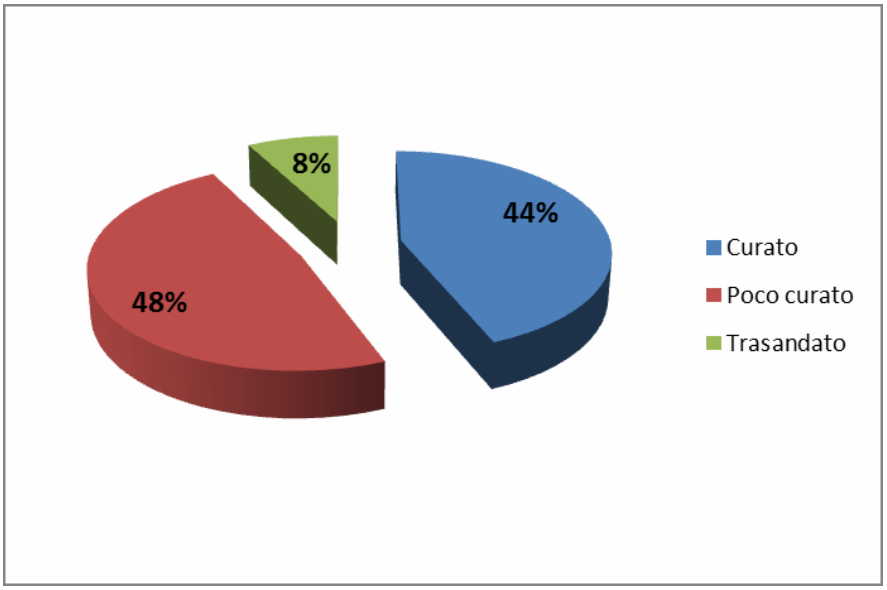

70
60
50
40
30
20
10
0
8
0
0
0
3
4
61
0
18
0
20
COME APPARE MENTRE GIOCA.....
non visibile
cambia il tono dell'umore in peggio
cambia il tono dell'umore in meglio
titubante/inesperto
abbattuo/tono dell'umore deflesso
eccitato/che prova piacere
rilassato
aggressivo
nervoso/ansioso
rabbioso
assorto

3.2.9 Cura di sé

Per quanto riguarda l'aspetto dei clienti, anche se il giudizio degli osservatori può manifestare una certa soggettività, emerge in generale una certa equità tra l'aspetto curato e quello poco curato (Fig. 14).

I clienti osservati che manifestavano l'essere palesemente trasandati erano una discreta percentuale.

Fig. 14



Curato	50
Poco curato	55
Trasandato	9

3.2.10 Comportamenti "sentinella"

Tra gli indicatori comportamentali che possono evidenziare la presenza di un gioco d'azzardo problematico ***comportamenti sentinella***, uno fra questi è essere cliente ***abituale***. Nel campione osservato (Fig. 15), **87 giocatori** sembravano essere clienti abituali (il **76% circa).**

Rispetto ad un altro comportamento che potrebbe rivelarsi indicativo, come l'uscire dal locale per ***prelevare altro denaro con cui continuare a giocare***, nelle osservazioni effettuate non è stato constatato questo tipo di comportamento. I giocatori osservati, infatti, o non uscivano dal locale durante il tempo della valutazione o se uscivano non facevano più rientro nel locale.

Nessuno dei giocatori osservati ha, inoltre**,** mai *chiesto denaro in prestito/credito*.

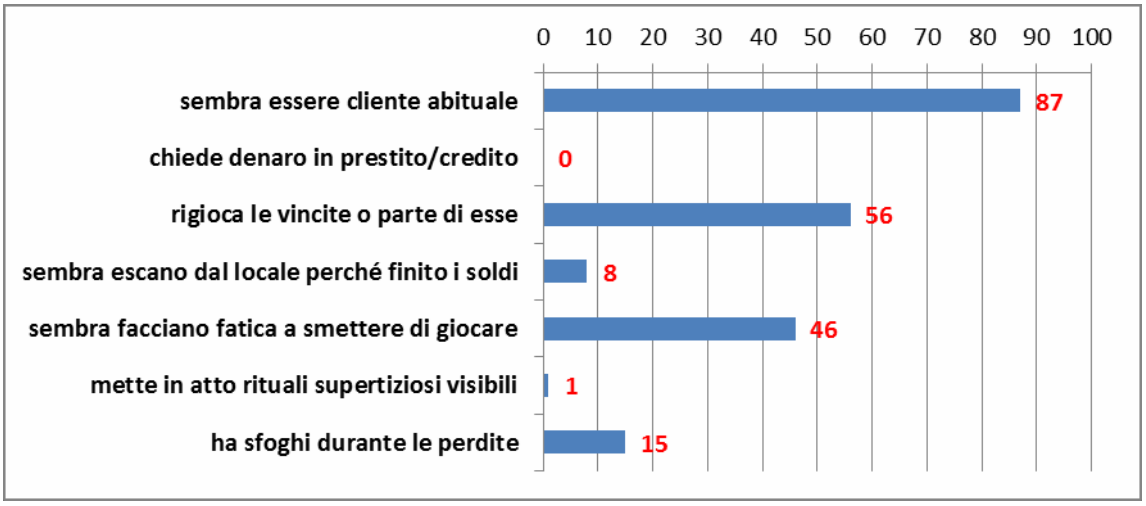
Un dato che invece risulta interessante è che circa il **50%** dei giocatori osservati (1 su 2) ***rigioca le vincite o parte di esse.***

Altri **8** giocatori ***sembravano uscire dal locale perché avevano finito i soldi*** (il **7%**), gli altri pareva si fossero imposti o di giocare un budget preciso o comunque solo le vincite. Nonostante ciò sembrava che 46 giocatori su **114** osservati (il **40% circa**) , ***facessero fatica a smettere di giocare.***

Un solo giocatore, tra quelli osservati, ***ha messo in atto rituali superstiziosi visibili*** durante il gioco e 15 giocatori ***hanno manifestato sfoghi durante le perdite*** (il **13% circa**).

sembra essere cliente abituale	87
chiede denaro in prestito/credito	0
rigioca le vincite o parte di esse	56
sembra escano dal locale perché finito i soldi	8
sembra facciano fatica a smettere di giocare	46
mette in atto rituali superstiziosi visibili	1
ha sfoghi durante le perdite	15

Fig. 15


0
10
20
30
40
50
60
70
80
90
100
sembra essere cliente abituale
87
chiede denaro in prestito/credito
0
rigioca le vincite o parte di esse
56
sembra escano dal locale perché finito i soldi
8
sembra facciano fatica a smettere di giocare
46
mette in atto rituali supertiziosi visibili
1
ha sfoghi durante le perdite
15

3.3 Tipologie di giocatori

3.3.1 Slot machine

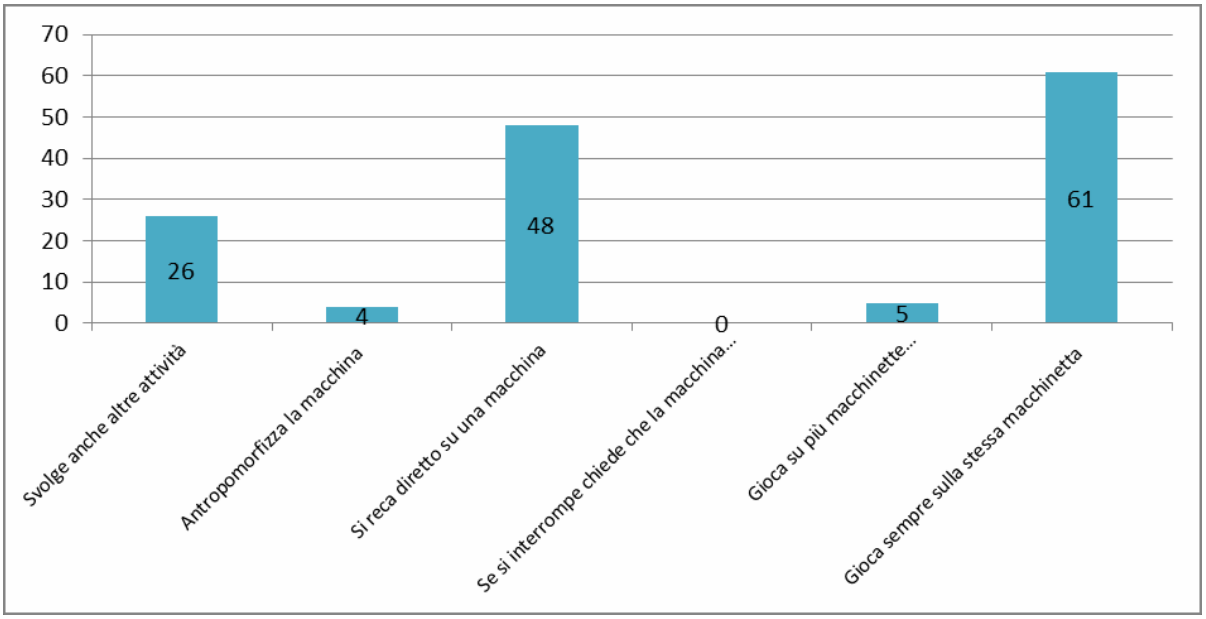
Andando ad osservare alcune sottocategorie di clienti, il dato più evidente nei giocatori di slot è che sono **fortemente fidelizzati**: utilizzano sempre la stessa macchinetta e spesso vi si recano direttamente come obiettivo dell'ingresso nel locale.

Più di 1 su 5 svolge anche altre attività (bere, mangiare...).

Si osservano (sebbene in misura esigua) anche comportamenti critici che è noto essere indicatori di patologia: alcuni di loro infatti giocano su più di una macchinetta simultaneamente e antropomorfizzano la macchina (Fig. 16).

Svolge anche altre attività	26
Antropomorfizza la macchina	4
Si reca diretto su una macchina	48
Se si interrompe chiede che la macchina venga riservata	0
Gioca su più macchinette contemporaneamente	5
Gioca sempre sulla stessa macchinetta	61

Fig. 16



3.3.2 Gratta e Vinci

Per quel che riguarda l'acquisto di Gratta e Vinci, il numero di giocatori osservati non è stato considerevole: ne abbiamo individuati 9. Avendo escluso le Tabaccherie dalla nostra ricerca, i Bar/Bar-tabacchi valutati che vendevano anche Gratta e Vinci sono risultati relativamente pochi. Pertanto non verranno fatte considerazioni a riguardo.

3.3.3 Lotto e SuperEnalotto

Anche per quanto riguarda il gioco del Lotto e del SuperEnalotto sono stati intercettati solamente 2 giocatori: solo 4 Bar/Tabacchi di quelli valutati possedeva, infatti, il Lotto ed il SuperEnalotto.
Essendo così esiguo il numero di giocatori osservati, i dati non risultano particolarmente rilevanti, e non verranno ulteriormente commentati.

4 VISSUTO DEGLI OSSERVATORI

In questo paragrafo verranno sintetizzati i vissuti che sono stati descritti dai tre osservatori.

Nelle 116 ore di osservazione, gli operatori hanno riscontrato un atteggiamento abbastanza educato da parte dei giocatori: la maggior parte di loro non ha dato segnali evidenti di perdita di controllo o ha avuto reazioni esagerate anche dove sono state perse somme di denaro che sembravano significative.

Non hanno rilevato atteggiamenti superstiziosi o litigi per giocare su una slot machine piuttosto che su un'altra.

Dato che una voce della nostra griglia di osservazione faceva riferimento al fatto di "*entrare e giocare da soli o assieme ad altri*" (vedi appendice), ha colpito il fatto che i giocatori entrassero sempre da soli, al massimo prendendo un caffè, e passando tutto il loro tempo davanti alla macchinetta senza espressività: nemmeno le vincite riuscivano a cambiare il tono dell'umore, come se fossero in uno stato ipnotico.

Alla fine di ogni osservazione gli operatori riferiscono di aver provato spesso sensazioni di confusione, sconcerto, ed il rumore delle monetine che cadevano, cosi come i jingle fastidiosi delle macchinette, riecheggiavano per ore nelle loro orecchie.

E' un mondo davvero parallelo rispetto a quello in cui viviamo, dove gli individui si alienano totalmente. Spesso, entrati nei locali, percepivano chiaramente che il loro essere "non giocatori" procurava un disagio lasciando loro una sensazione di ansia e sgradevolezza.

Si sono ritrovati a dover osservare locali molto sporchi e frequentati da persone che giocavano da sole ed anche in quei pochi casi in cui erano insieme ad altri, il giocatore era totalmente preso dalla macchinetta e non interloquiva con chi gli stava vicino.

In tutti i locali visitati le slot machine erano situate in punti strategici, in modo tale che ad una prima visita non sempre erano ben visibili. Per questo, durante alcune osservazioni, sono state riscontrate delle difficoltà rispetto alla visibilità totale del giocatore stesso. Queste sono alcune descrizioni fatte nei locali

- *"Locale molto grande. Un'ampia zona con tavoli e sedie; poi si salgono due/tre gradini e si accede al bar. Bancone molto lungo; tavoli con sedie; sporco e poco curato. Sala slot ricavata in una zona sullo sfondo del locale, per questo motivo quasi tutte le slot machine non risultavano visibili. Circa 10 slot machine ed una cambia soldi. Sia slot machine che VLT."*
- *"Locale molto trascurato. Al suo interno c'è un bancone molto grande con 7 – 8 tavolini con due persone sedute. In fondo al locale, in una zona "riservata", ci sono 5 slot machine e una macchinetta cambia soldi, una postazione per giocare a freccette ed un cartello con scritto "vietato il gioco ai minori di 18 anni". Di fronte a questa zona, sedie accatastate."*

Riflettendo in modo più approfondito su tutti gli elementi raccolti, sono emerse delle situazioni degne di nota:

- un bambino di circa 7 anni che accompagnava il nonno in un bar e compravano un gratta e vinci che alla fine grattava il minore;
- un signore dall'aspetto abbiente che era talmente "fuso" con la macchinetta da non interessarsi che aveva parcheggiato in una zona riservata agli autobus ed i vigili gli stavano portando via l'auto;
- una signora visibilmente provata dall'aver perso molti soldi e da non saper come fare per tornare a casa che in modo molto nervoso entrava ed usciva dal locale fumando sigarette;

- un anziano visibilmente innervosito con chi tentava di portarlo via dalla slot machine: voleva continuare a giocare, benché gli altri clienti cercassero di distrarlo dal gioco.

  Riportiamo di seguito il racconto dell'osservatore che ha potuto visionare i comportamenti dei giocatori tramite la telecamera di video sorveglianza: "*attraverso la visione diretta delle immagini provenienti dalla telecamera, ho potuto vedere quello che, a mio parere, accade nelle salette dei bar dedicate alle slot machine e nascoste alla vista degli altri clienti o nelle Sale VLT. Nello specifico mi riferisco a tutti quei comportamenti "sentinella" che presuppongono la presenza di un gioco d'azzardo problematico se non già patologico (comportamenti aggressivi e/o rabbiosi, antropomorfizzazione della slot machine, giocare su più macchinette contemporaneamente etc)". Devo ammettere che osservare queste persone, anche se da un monitor, mi ha in qualche modo turbato, considerato che negli altri locali non avevo ancora visto nulla del genere. Grazie alla visuale offertami dalle telecamere ho potuto vedere le posture dei giocatori, che indicavano uno stato di tensione generalizzato con atteggiamenti che facevano presupporre che fossero alterati ed in preda ad uno stato di eccitazione psicomotoria.*

Per quanto riguarda i **Circoli Arci,** dove sono state condotte 7 ore di osservazione, monitorando 13 giocatori (l'11% del campione totale), l'unico "disagio" documentato fa riferimento al fatto che, non avendo le tessere di socio e non essendo dunque conosciuti, si sarebbero potuti trovare in una situazione imbarazzante nel caso fosse stata richiesta dal gestore del Circolo. Poiché, come specificato nel capitolo 2, i gestori non erano a conoscenza delle nostre osservazioni, ma solo il Presidente del locale.

In questi locali non sono stati rilevati comportamenti da parte dei giocatori riconducibili a quei comportamenti "sentinella" che possano fare pensare a

giocatori problematici. I giocatori, infatti, parlano fra di loro e con altri soci del Circolo, alternano al gioco d'azzardo altre attività quali fare uno spuntino, giocare a carte o leggere il giornale.

Gli osservatori riferiscono come questa esperienza li abbia messi a contatto con questo mondo che fino a qualche mese fa veniva loro descritto, ma che non avevano mai visto con i loro occhi e li ha portati a pensare che di sicuro la prevenzione è un aspetto fondamentale.

L'impressione è che ormai stiamo vivendo in un mondo nel quale non esistono più confini. Dove non esistono più limiti, ma tutto è possibile e liquido.

Questa situazione può essere felicemente catturata attraverso l'immagine di Las Vegas: il luogo del divertimento per eccellenza, un luogo senza regole, dove scompare la percezione dello scorrere del tempo.

Gli osservatori hanno constatato come per un cittadino sia più facile ed accessibile una sala slot che un panificio, osservando come spesso l'ubicazione di questi luoghi sia strategica.

Il gioco d'azzardo può essere un semplice "svago", ma anche diventare un'idea fissa, distruttiva.

5 LOCALI CON VIDEOSORVEGLIANZA

Dopo aver concluso il progetto di mappatura nel mese di Aprile 2018 abbiamo fatto un incontro di verifica tra gli operatori ed il personale di AND, dal quale è emerso che sarebbe stato interessante la rivalutazione di quei locali che inizialmente erano stati esclusi perché possedevano salette dedicate dotate di video sorveglianza.

Abbiamo quindi individuato nella città di La Spezia **9** locali nei quali siamo tornati per chiedere se fosse possibile fare osservazione *in vivo* tramite le telecamere: solo **2** di questi ci hanno dato il permesso.

Nel mese di Maggio, a seguito di un accordo con i proprietari abbiamo fatto due osservazioni: abbiamo esaminato il comportamento dei giocatori tramite lo schermo sito sopra il bancone dei locali visibile a tutte le persone.

1° Locale

Tipologia locale	Bar Tabacchi
Localizzazione	Periferia
Ore di osservazione	2 ore
Giocatori intercettati	7

	Under 18	18-35	35-50	Over 50	Over 65
Maschi	0	1	6	0	0
Femmine	0	0	0	0	0

Tempo	N° giocatori
Pochi minuti	**1**
< 30 minuti	4
Dai 30 ai 60 minuti	**1**
> 60 minuti	1
> 120 minuti	**0**

Beve alcolici mentre gioca	3
Svolge altre attività	3
Parla con qualcuno mentre gioca	3
Gioca in società	3
Gioca da solo	4
Accompagnato da minorenne	0
Entra accompagnato	1
Entra da solo	6

Non visibile	0
Cambia il tono dell'umore in peggio	**0**
Cambia il tono dell'umore in meglio	0
Titubante/inesperto	**0**
Abbattuto/tono dell'umore deflesso	0
Eccitato/che prova piacere	**0**
Rilassato	7
Aggressivo	**0**
Nervoso/ansioso	0
Rabbioso	**0**
Assorto	0

Curato	0
Poco curato	7
Trasandato	0

Sembra essere cliente abituale	7
Chiede denaro in prestito / credito	0
Rigioca le vincite o parte di esse	4
Sembra esca dal locale perché ha finito i soldi	0
Sembra faccia fatica a smetter di giocare	4
Mette in atto rituali superstiziosi visibili	0
Ha sfoghi durante le perdite	0

Svolge anche altre attività	3
Antropomorfizza la macchina	**0**
Si reca diretto su una macchina	**7**
Se si interrompe chiede che la macchina venga riservata	**0**
Gioca su più macchinette contemporaneamente	**1**
Gioca sempre sulla stessa macchinetta	**6**

2° Locale

Tipologia locale	Bar Tabacchi
Localizzazione	Periferia
Ore di osservazione	2 ore
Giocatori intercettati	3

	Under 18	**18-35**	**35-50**	**Over 50**	**Over 65**
Maschi	0	0	2	0	0
Femmine	0	0	1	0	0

Tempo	N° giocatori
Pochi minuti	**0**
< 30 minuti	0
Dai 30 ai 60 minuti	**0**
> 60 minuti	2
> 120 minuti	**1**

Beve alcolici mentre gioca	1
Svolge altre attività	1
Parla con qualcuno mentre gioca	0
Gioca in società	0
Gioca da solo	3
Accompagnato da minorenne	0
Entra accompagnato	0
Entra da solo	3

Non visibile	0
Cambia il tono dell'umore in peggio	**0**
Cambia il tono dell'umore in meglio	0
Titubante/inesperto	**0**
Abbattuto/tono dell'umore deflesso	1
Eccitato/che prova piacere	**0**
Rilassato	0
Aggressivo	**0**
Nervoso/ansioso	2
Rabbioso	**0**
Assorto	0

Curato	0
Poco curato	2
Trasandato	1

Sembra essere cliente abituale	3
Chiede denaro in prestito / credito	3
Rigioca le vincite o parte di esse	3
Sembra esca dal locale perché ha finito i soldi	0
Sembra faccia fatica a smetter di giocare	3
Mette in atto rituali superstiziosi visibili	0
Ha sfoghi durante le perdite	1

Svolge anche altre attività	3
Antropomorfizza la macchina	**3**
Si reca diretto su una macchina	**3**
Se si interrompe chiede che la macchina venga riservata	**0**
Gioca su più macchinette contemporaneamente	**2**
Gioca sempre sulla stessa macchinetta	**1**

5.1 Valutazioni

Da questo tipo di osservazioni non è possibile fare una generalizzazione sui dati ottenuti e sui comportamenti osservati, ma possiamo comunque fare una stima qualitativa di essi.

Anzitutto, possiamo notare che nelle **due** ore di osservazione nel primo locale sono stati intercettati **7** giocatori, che in proporzione a quelli intercettati precedentemente sono più del doppio (114 giocatori osservati in 116 ore).

Nel secondo locale invece, abbiamo potuto notare una maggior frequenza di quei comportamenti indicativi di un discontrollo:

- Discutono per giocare sulla stessa slot machine;
- Scuotono la slot machine per vedere se scendono i soldi;
- Cambiano in continuazione i soldi alla macchinetta cambia monete;
- Hanno sfoghi emotivi (imprecazioni e colpiscono la macchinetta);
- Fumano in modo eccessivo

6 CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE E LIMITI DELLA RICERCA

Una volta focalizzati gli obiettivi del progetto ed ottenuti dai Comuni gli elenchi degli esercizi che vi hanno aderito, è stato realizzato il piano operativo d'intervento atto a far si che gli operatori preposti alle osservazioni "*passive in vivo"* individuassero i locali idonei in cui svolgere le osservazioni.

Sono stati visitati **76 locali** di cui **67 Bar/Bar-Tabacchi**, **8 Circoli Arci ed 2 Bar-Tabacchi dotati di saletta interna videosorvegliata** (Fig.5).

Gli esercizi siti nel Comune di Lerici che hanno aderito al progetto sono stati 2 ed entrambi sono risultati ***non valutabili***. Nello specifico si evidenzia che uno dei due locali (dotato di 3 slot machine), dopo una nostra prima visita conoscitiva in cui abbiamo illustrando al titolare le modalità della ricerca, ha eliminato l'unico punto di osservazione possibile (un tavolino con due sedie), installando un grosso bancone per la distribuzione di birra.

In generale, comunque, il termine "***non valutabile***" vuole indicare l'assenza di punti di osservazione idonei o il fatto che il locale disponesse di salette chiuse, separate dalla zona bar e quindi inaccessibili.

Per questo motivo **17 Bar/Bar-Tabacchi** sono risultati ***non valutabili***.

Relativamente ai Circoli Arci, di cui verrà esposto più dettagliatamente al termine di questo report, su **8** visitati solamente per 5 Circoli è stata possibile effettuare la valutazione.

In totale quindi gli osservatori hanno valutato:

- **52 Bar/BarTabacchi**
- **5 Circoli Arci**
- **2 Locali con Video Sorveglianza**

per complessive:

- **119 ore di osservazione**
- **131 giocatori osservati**

Nei **59** locali valutati, è stata rilevata la presenza di **203** slot machine.
La ricerca è stata condotta per quanto riguarda i Bar/Bar-Tabacchi quasi esclusivamente nella città di La Spezia.

Alla fine di questo lavoro è stato possibile verificare o smentire le ipotesi iniziali:

1. In merito alla distanza dai luoghi sensibili (Chiese, Scuole, Parchi, Centri Sportivi, Enti Sanitari) **24 locali** sono risultati essere ad una distanza inferiore ai 500 metri (Tab. 1). Nelle osservazioni **non sono state riscontrate correlazioni** né di genere né di età con la prossimità ai luoghi sensibili, così come non sono state riscontrate differenze nei comportamenti "sentinella" tra gli avventori di locali entro o fuori i 500 metri.
2. La prevalenza di giocatori riscontrata è nettamente maschile (**88%**), come si evince dalla figura 8 . Per quanto riguarda invece la fascia di età dominante in entrambi i generi è quella **35-50 anni**, tendenzialmente uomini in età da essere genitori e non considerate categorie fragili (Fig. 9 – 10).
3. Tra i comportamenti sentinella quelli maggiormente riscontrati sono stati (Fig.15):
    - essere un cliente abituale
    - rigiocare le vincite
    - difficoltà nello smettere di giocare
4. Per quanto riguarda la situazione socio-economica, la figura 14 mostra che il 48% dei giocatori intercettati è risultato avere un aspetto "**poco curato**", il 44% "curato" e l'8% manifestava un aspetto "trasandato". Abbiamo fatto questa inferenza sulla base di come si presentava la persona (cura di sé, pulizia personale, tipologia di abbigliamento).
5. Sulla differenza di accessi tra periferia e centro città, dalla tabella 1 si può vedere come le osservazioni siano state condotte sia in locali ubicati nel centro città sia in periferia (16 locali nel centro e 43 in periferia).

Effettivamente è stato osservato un **leggero incremento di giocatori nei locali di periferia**, ma questo è probabilmente ascrivibile al numero maggiore di locali siti in questa zona che hanno aderito al progetto rispetto ai locali del centro città.

Per quanto riguardo il numero delle slot machine, ne abbiamo trovate 145 nei locali di periferia e 58 nei locali del centro.

Una distinzione fatta tra le due zone di osservazione riguarda il tipo di avventori: i bar del **centro** presentano una maggiore utenza di passaggio, mentre quelli di **periferia** servono maggiormente persone del luogo, clienti abituali conosciuti dai gestori del locale e anche dagli altri clienti.

Non è stato possibile condurre osservazioni nelle **sale slot**: le uscite esplorative hanno infatti evidenziato come il tipo di ambiente e le relative dinamiche di questi luoghi rendano molto difficoltosa l'applicazione di tale strumento di ricerca.

Le sale slot sono spazi finalizzati esclusivamente al gioco d'azzardo, perciò risulta molto difficoltoso osservare. I giocatori ed il personale di sala sono, inoltre, abituati a condividere lo spazio esclusivamente fra di loro e si insospettiscono per la presenza di persone esterne al contesto.

E' questo il motivo che ha portato a concentrare il lavoro unicamente nei Bar/Bar-Tabacchi dove è possibile sostare tranquillamente. Il bar è di fatto uno dei luoghi che ha maggiormente contribuito al diffondersi delle slot machine, la gran parte delle quali si trova posizionata proprio in questi esercizi.

Nello svolgere le visite nei locali si è cercato di coprire più fasce orarie riservando una particolare attenzione alla pausa pranzo (12.00/14.00) .

Anche nelle ore mattutine e serali (07.00/09.00 e 17.00/19.00) si è osservato un maggior afflusso di giocatori riconducibili a persone che vanno a giocare prima o dopo l'orario lavorativo. In alcuni casi l'individuazione è risultata agevolata dal

fatto che queste persone indossavano un abbigliamento da lavoro. Tra l'altro questi clienti giocavano per un tempo superiore rispetto alla media, investendo anche una maggiore quantità di denaro.
Inoltre, si è ritenuto opportuno effettuare ulteriori osservazioni nei locali dotati di slot machine ubicati nelle immediate vicinanze di alcune scuole primarie, negli orari di ingresso e/o uscita dei bambini. Lo scopo era quello di verificare se i genitori o i nonni dopo aver accompagnato i bambini a scuola o prima di riprenderli, approfittassero per recarsi in detti locali a giocare.
Le osservazioni orientate verso questa ipotesi non hanno evidenziato un maggiore afflusso di giocatori, pur rilevando una maggiore affluenza di clienti nei bar.
La ricerca è stata condotta sia nel periodo estivo che in quello autunnale, senza che questo abbia evidenziato alcuna particolare differenza né di genere né di età e/o di comportamenti sentinella. L'unica differenza risiede unicamente nel leggero incremento di giocatori nel periodo autunnale e nella lieve differenza di fasce orarie dedicate al gioco: prima mattina e serale nel periodo estivo, tarda mattinata e tardo pomeriggio in autunno.

Fino ad ora avevamo l'esperienza teorica, dataci dal materiale della letteratura, e quella clinica dovuta al contatto professionale con i giocatori in trattamento.
Questo progetto, attraverso le osservazioni in vivo, ci ha permesso di integrare le conoscenze sul gioco d'azzardo: un conto è ascoltare i racconti dei pazienti, un altro è visitare i locali con all'interno i giocatori e vedere dal vivo i loro comportamenti.
Non ci siamo mai imbattuti in situazioni in cui i giocatori sembravano perdere grosse somme di denaro o mettere in atto comportamenti aggressivi/eccessivi come invece ci viene raccontato nella clinica. A questo proposito ci viene da sottolineare che l'unico luogo dove sono stati riscontrati comportamenti sentinella sia quello visionato tramite lo schermo delle telecamere di video sorveglianza: un luogo all'interno del quale è concesso fumare, bere, avere

atteggiamenti aggressivi verso le slot machine, discutere animatamente con le altre persone. Abbiamo inoltre compreso che è un fenomeno in larga espansione che ha modificato la realtà dei semplici bar in luoghi in cui è normalizzata l'offerta dell'azzardo: chi in pausa pranzo, chi in attesa dell'uscita dei figli da scuola, chi è in uscita dal lavoro, chi, nel tempo libero, cerca la fortuna nelle slot machine.

6.1 Circoli ARCI

Relativamente alla città di La Spezia, il Comune ha individuato **17** Circoli ARCI dove è stata osservata la presenza di slot machine, ma solo **5** locali hanno accettato di aderire alla ricerca e solamente in **2** di essi è stato possibile l'osservazione "passiva in vivo" poiché negli altri circoli mancavano validi punti di osservazione.

Per quanto riguarda invece il Comune di Sarzana hanno dato la loro adesione e sono stati valutati **3** Circoli Arci.

Nessun Circolo ARCI era presente nell'elenco fornito dal Comune di Lerici.

Sono state condotte **7 ore di osservazione** ed intercettati **13 giocatori**, dunque l'**11**% del campione totale (in soli 2 locali).

Dalle osservazioni è emerso come in questi luoghi **non** sia presente **l'atteggiamento solitario** tipico del giocatore del bar. Spesso i giocatori soci del Circolo, alternano il gioco delle slot ad altre attività quali giocare a carte o a bocce e si è potuto osservare come il gioco alle slot machine risultasse del tutto marginale. Di fatto è emerso che i soci, entrando nel Circolo, si recavano direttamente al bancone del bar per consumare un caffè o al tavolo dove erano posti i quotidiani, piuttosto che direttamente alle macchinette.

Si è osservato che le slot machine non rappresentano mai l'attività principale di chi frequenta detti locali. Tutto il Circolo poteva vedere chi giocava d'azzardo e come ci ha riferito il Presidente di uno dei 2 Circoli valutati, capita, "*che chi lo fa con maggior accanimento viene qualche volta anche redarguito dagli altri soci*".

Diversamente da quanto accade nella maggior parte dei bar, il giocatore di slot machine entro questa tipologia di locali, è una persona conosciuta dagli altri soci, con cui interagisce attivamente mentre gioca d'azzardo. Non è infastidito se altri lo guardano giocare, non gioca grosse somme di denaro e nemmeno per molto tempo. In alcuni casi si è assistito a conversazioni, durante le sessioni di gioco, in cui veniva evidenziata, dagli stessi giocatori, la "*fregatura*" che le macchinette

"*nascondono*": conversazioni che avvenivano comunque sempre all'interno di un clima decisamente disteso e amichevole. Di seguito riportiamo alcune annotazioni fatte dall'osservatore nella scheda "Tipologia di gioco osservato":

- *"È molto rilassato, parla con tutti e dice che lui rigioca solo quello che vince (se vince): gli basterebbe tornare a casa con 2 euro"*
- *"Si conoscono tutti e anche i giocatori parlano fra di loro"*
- *"Nonostante sia vietato fumare nel locale i gestori tollerano che si fumi"*

In ultima analisi è possibile affermare che le Nostre osservazioni condotte all'interno dei Circoli ARCI non hanno indicato comportamenti particolari o meglio definiti come "comportamenti sentinella", riconducibili a giocatori problematici se non già patologici.

Tutto ciò sembra far pensare che il modello distributivo dell'azzardo nei Circoli ARCI è più protettivo di quello che troviamo nei comuni bar, anche se non possiamo sapere se le stesse persone fuori da lì, vadano a giocare da altre parti. Quanto detto va assunto con cautela dal momento che il nostro dato rispetto ai Circoli è piuttosto limitato sia a causa della parziale adesione degli esercenti sia perché il numero effettivo dei Circoli ARCI è molto inferiore rispetto a quello dei bar.

6.2 Limiti

1. Riteniamo che il limite principale della ricerca sia stato quello di non aver avuto accesso alle sale VLT ed alle salette interne ai bar, dedicate esclusivamente all'azzardo. Questo, sicuramente ha influito sul numero di giocatori da noi osservati: entrando nei suddetti locali, abbiamo sempre trovato un numero molto elevato di persone intente a giocare. Tuttavia, non ci è stato possibile trovare in quei locali un luogo idoneo all'osservazione.
2. Dai racconti dei tre osservatori sono emersi vissuti contrastanti, come se avessero osservato realtà diverse. Ciò può essere spiegato sulla base di esperienze passate ed età diverse, formazioni differenti e ideologie individuali rispetto al fenomeno in questione.
3. Certamente ha influito sulla ricerca il fatto che, tranne i Comuni di Sarzana, Lerici e La Spezia, gli altri, che inizialmente avevano dato l'adesione, hanno poi abbandonato il progetto: Ameglia, Santo Stefano Magra, Arcola, Luni e Castelnuovo Magra. Considerando che Lerici, benché avesse aderito al progetto, non ha nell'effettivo fornito locali idonei alle osservazioni, la mappatura si è concentrata nei Comuni di la Spezia e Sarzana, tagliando fuori una parte significativa della Provincia.

4. Entrando nello specifico dei Comuni di La Spezia e Sarzana possiamo sottolineare il fatto che:
    - a Sarzana sono state inviate 138 richieste, e solamente 5 locali hanno aderito
    - a La Spezia sono state inviate 235 richieste, ed hanno aderito 151 locali.

    Non riusciamo a spiegarci questo dato.

5. Infine, le nostre osservazioni si sono concentrate esclusivamente nella fascia oraria 7.00/19.00, escludendo le altre fasce orarie (la sera dopo le 19.00 e la mattina prima delle 7.00), che ci avrebbero permesso di intercettare altri giocatori.

7 APPENDICE

7.1 Scheda rilevazione dati generali

DATI GENERALI

Località:

Nome del Locale:

Localizzazione del Locale:

Orari di apertura del Locale:

Tipi di giochi proposti:

Gioco maggiormente praticato:

Breve descrizione del Locale

Data delle osservazioni: …….

…….

…….

…….

7.2 Scheda dei Dati specifici

DATI SPECIFICI

Nome ed ubicazione del locale:

Data: **Orario dell'osservazione**: **Persone presenti che giocano**:

Sesso ☐ **Età stimata** ☐ **Entra: da solo/con**:

Come si presenta: (TRASANDATO - POCO CURATO - CURATO)

Orario inizio gioco ☐ **Orario fine gioco** ☐ **Totale ore** ☐

E' accompagnato/a da minorenni? ☐

Osservazione qualitativa sulla relazione con il minore:……

……

Tipo di gioco : **Gioca: da solo/con**

Parla: No/con SI /NO

Alterna il gioco ad altre attività

Quali?..... SI/NO .....

Beve alcolici mentre gioca **Quali/Quanti** ?.....

Come appare mentre gioca:

Ha sfoghi emotivi/reazioni per le perdite? SI/NO **Quali**?.....

Quale sembra essere il motivo per cui smette di giocare:

Sembra fare fatica a smettere di giocare SI/NO

Quando se ne va esce con soldi o senza?

Si ferma in tempo o finisce tutto? **Rigioca la vincita o parte di essa**?

Chiede denaro in prestito alle persone presenti? SI/NO

Chiede credito all'esercente? SI/NO

Se lo vedi uscire e rientrare dal locale, pensi sia andato a prendere altri soldi? SI/NO

Sembra essere un cliente abituale? SI/NO

Atteggiamento del gestore nei confronti del cliente: SI/NO

E' già stato visto durante l'osservazione precedente?

7.3 Scheda della tipologia di gioco osservato

TIPOLOGIA DI GIOCO OSSERVATO

Nome ed ubicazione del locale:

SLOT MACHINE

- **Gioca sempre sulla stessa macchinetta?** SI/NO
- **Gioca su più macchinette contemporaneamente?** SI/NO
- **Se interrompe il gioco chiede che la macchina venga riservata?** SI/NO
- **Attiva meccanismi di osservazione e poi sceglie la macchinetta o si reca direttamente su una determinata macchina?**
- **Antropomorfizza la macchina (la accarezza, la picchia…..)?** SI/NO
- **Entra solo per giocare o anche per altre attività?**

LOTTO/SUPERENALOTTO/WIN FOR LIFE/10 E LOTTO

- **Usa numeri suoi ?** SI/NO
- **Arriva con le schedine già compilate?** SI/NO
- **Per definire i numeri si rifà alla cabala/smorfia?** SI/NO
- **Cosa fa nell'attesa dell'estrazione?**
- **Fa solo una giocata o più giocate consecutive?**

GRATTA E VINCI

- **Come sceglie il biglietto?**
- **Ne gioca uno o più di uno simultaneamente?**
- **Gratta nel locale o va via?**
- **Gioca biglietti dello stesso tipo o di più tipi?**
- **Entra solo per quello?** SI/NO
- **Dopo avere visto l'esito, ricompra un altro biglietto/altri biglietti?** SI/NO
- **Commenti con esercente o altri che esprimono pensieri erronei** :

SCOMMESSE

- **Usa pronostici suoi o si consulta con altri**?
- **Arriva con le schede già compilate?** SI/NO
- **Per definire la scommessa legge tabelloni/stampa specializzata/quote ecc?** SI/NO
- **Cosa fa nell'attesa dell'esito?**
- **Fa solo una giocata o più giocate consecutive?**

Frasi, atteggiamenti o comportamenti del *giocatore* che colpiscono

Frasi, atteggiamenti o comportamenti che colpiscono in generale nell'*ambiente*